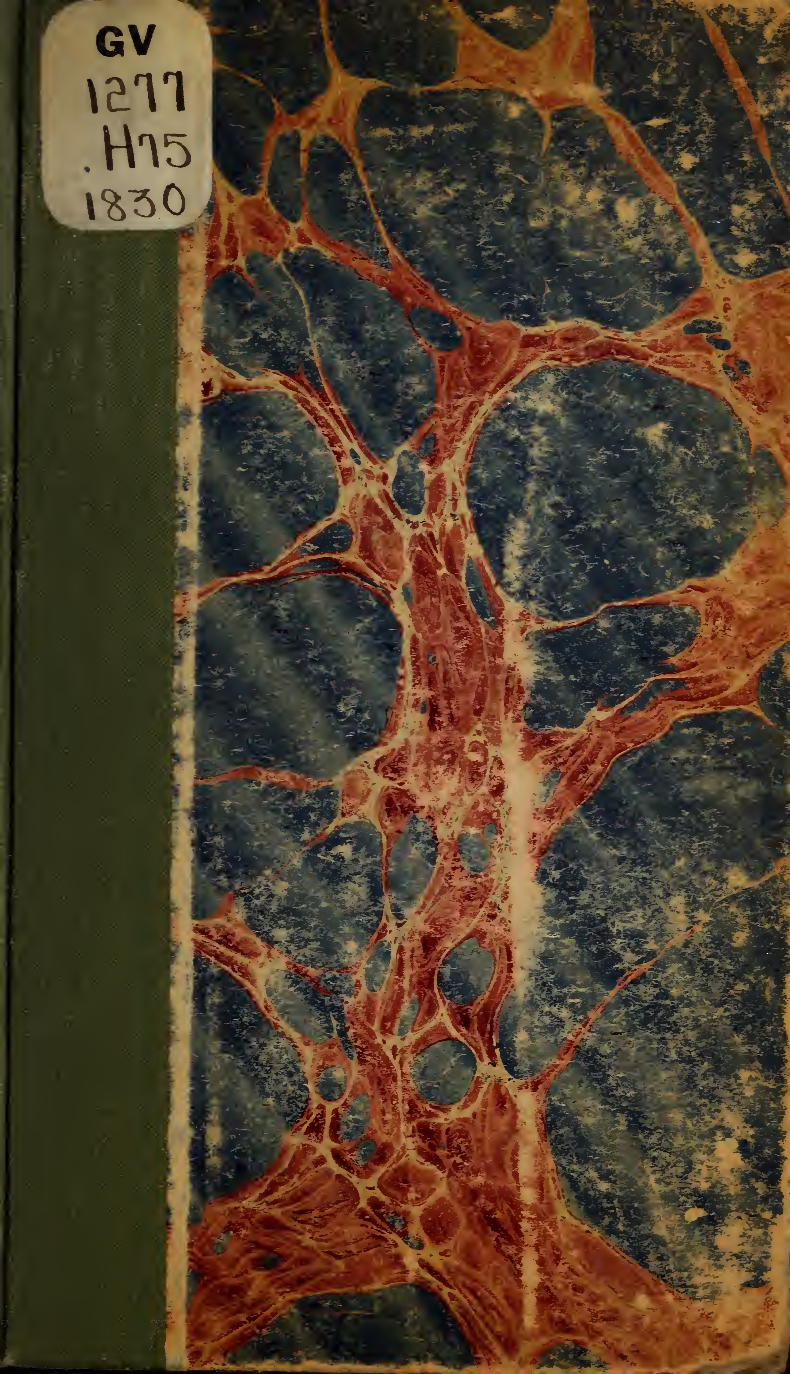
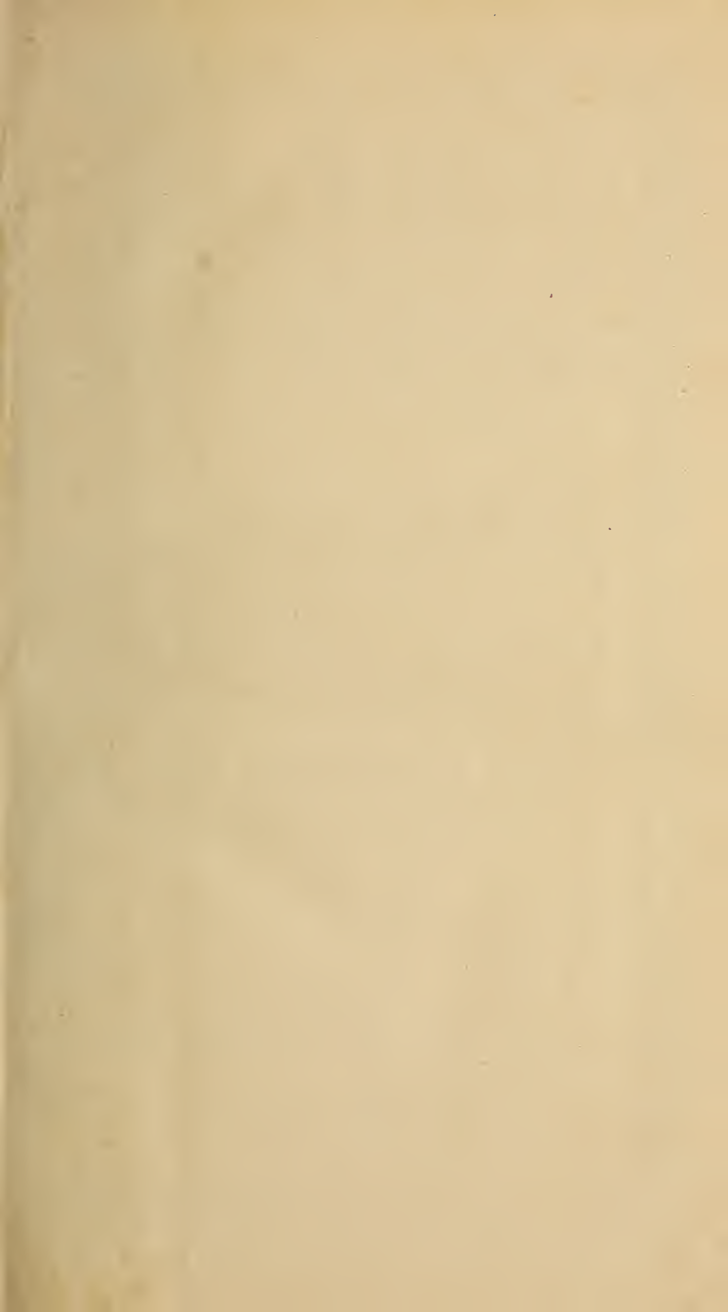

GV
1277
.H75
1830


THE LIBRARY OF CONGRESS
1800





Der
Whist-
und
Boston-Spieler
wie er seyn soll,

oder:

Gründliche Anweisung
das Whist- und Boston-Spiel,
nebst dessen Abarten,
nach den besten Regeln und allgemein geltenden Gesetzen spielen zu lernen,

nebst
26 belustigenden Kartenkunststücken
und drei Tabellen zu Boston-Whist

von

F. v. H.

Dritte verbesserte Auflage.

Preis 12 Ggr.

Quedlinburg und Leipzig,
im Verlage der Ernst'schen Buchhandlung.

In der Ernst'schen Buchhandlung sind folgende empfehlungswerthe nützliche Bücher erschienen und durch alle Buchhandlungen um beigesetzte Preise zu beziehen.

Bildungsbuch für Jünglinge, um in Gesellschaften, bei Tafel und in andern Verhältnissen des Lebens sich gegen Jedermann, fein, gesittet und anständig zu betragen. (Vom Verfasser des Komplimentirbuchs.) broch. 12 Ggr. oder 15 Sgr.

A. Morgenstern, erhabene Stellen und Lebensregeln aus den Werken von Franklin, Campe, Knigge, Ehrenberg, Wieland und andern berühmten Schriftstellern. Zur Beförderung eines glücklich tugendhaften Lebens und zur Befestigung guter Grundsätze. 8. broch. Preis 12 Ggr. oder 15 Sgr.

Färbebuch, neues, für Haushaltungen, oder Sammlung bester Farberezepte, um Seiden-, Wollen-, Leinen- und Baumwollenzeuge ächt und dauerhaft zu färben, nebst Anweisung, zur Vertilgung aller Flecke aus Zeugen. geh. 10 Ggr. oder 12½ Sgr.

Haus- und Wirthschaftsschatz, kleiner, zum Nutzen für Jedermann, enthält: Historische Merkwürdigkeiten, Erzählungen, Anekdoten, Klugheits- und Lebensregeln, nebst neunzig auf Erfahrung gegründete Mittel für Land-, Hauswirthschafts- und Gesundheitskunde. 2 Bändchen broch. à 6 Ggr. 12 Ggr. oder 15 Sgr.

Kochbuch, neuestes allgemein verständliches, oder Anweisung zur Besorgung der Küche, des Kellers und der Vorrathskammer; wie auch zur Verrichtung verschiedener anderer häuslicher Geschäfte und zum zweckmäßigen Gebrauche mancherlei Gesundheits- und Schönheitsmittel. (Ein fast unentbehrliches Buch für junge Hausfrauen.) Sauber gebunden. 1 Thlr. 6 Ggr. oder 1 Thlr. 7½ Sgr.

Komplimentirbuch, neues, oder Anweisung in Gesellschaften und den gewöhnlichsten Verhältnissen des Lebens höflich und angemessen zu reden, und sich anständig zu betragen; enthaltend: Wünsche, Anreden und kleine Gedichte bei Neujahrs-, Geburts- und Hochzeitstagen; Glückwünsche bei Geburten, Kindtaufen und Gevatterschaften; Heirathsanträge; Condolenzen, Anreden beim Tanze und in Gesellschaften. Vierte verbesserte Auflage. Preis 10 Ggr. oder 12½ Sgr.

Der

Whist- und Boston-Spieler

wie er seyn soll,

oder:

Gründliche Anweisung

das Whist- und Boston-Spiel,

nebst dessen Abarten,

nach den besten Regeln und allgemein geltenden Gesetzen spielen zu lernen,

nebst

26 belustigenden Kartenkunststücken

von

F. v. H.

Dritte verbesserte Auflage.

Quedlinburg und Leipzig,
im Verlage der Ernst'schen Buchhandlung.

Das Whistspiel.

Allgemeine Regeln des Whistspiels.

Das aus England nach Deutschland verpflanzte Whistspiel hat seine Bedeutung daher, weil es große Aufmerksamkeit, und deßhalb Whist, d. h. Stille, erfordert.

Das Whistspiel wird unter vier Personen gespielt. Diese vier Personen theilen sich in zwei Compagnien, zwei spielen nämlich immer zusammen, und sind die Gegenspieler von den zwei Andern.

Durch Ausziehung einer Karte der vier spielenden Personen wird es entschieden, wie selbige mit einander zu spielen kommen; die beiden höchsten und die beiden niedrigsten sind Spielgehülfen, und hat derjenige, so die niedrigste Karte gezogen hat, das Angeben der Karte und die Wahl des Platzes.

Man stelle sich daher Nro. 1. als den Spieltisch vor, wobei die vier spielenden Personen, A, B, C und D, nach ihrer Ordnung sitzen.

A hat das Aß (als die niedrigste Karte bei diesem Ziehen) gezogen, hätte also das Angeben der Karte.

Trumpf, wenn man nur ein Spiel Karten hat. Er muß es aber sogleich vorzeigen, denn wenn er es verdeckt niederlegt, und zu seinen übrigen Blättern bringt, so ist der, welcher die Vorhand hat, berechtigt, einen Trumpf zu ernennen. Wenn man dagegen zwei Spiele hat, so wird der Trumpf dadurch bestimmt, daß der dem Gebenden gegenüber Sitzende das zweite Spiel Karten mischt und von dem ihm zur rechten Hand sitzenden Gegner abheben läßt, und daß die abgehobene Karte die Trumpf-farbe bestimmt.

Der Spieler zur Linken des Gebers heißt die Vorhand, und spielt zuerst aus, und zwar nach der linken Seite, so daß, wenn A gegeben hat, C ausspielt, B die erste, D die zweite und A die dritte und letzte Karte ausspielt. Wer einen Stich gemacht hat, wird der erste in seiner Reihe, spielt aus, und so fort, bis alle Karten ausgeworfen sind. Die jeder Partei gehörenden Stiche sollen von dem Mitspieler desjenigen, welcher den ersten Stich, er sey nun in der Vor- oder Hinterhand, macht, aufgenommen und umgelegt werden.

Das Spiel wird entschieden, theils durch Stiche oder Tricks, theils durch Figuren oder Honneurs.

Was die Stiche betrifft, so werden die ersten sechs Stich nicht gezählt, sondern erst der siebente und folgende, die eine Partei macht, bilden die Tricks und zählen jeder ein Point. Da jeder Spieler dreizehn Karten hat, in jedem Spiele also dreizehn Stiche vorkommen;

so kann immer nur eine Partei einen oder mehrere Tricks haben, indem bei der möglichst gleichen Theilung eine Partei sechs, die andere sieben Stiche haben muß, in welchem Fall erstere nichts zur Berechnung bringen oder anlegen kann, letztere dagegen einen Point anlegt.

Rücksichtlich der Honneurs muß man sich beim Anfange des Spieles einigen, ob nur die vier ersten Figuren oder Honneurs, Aß, König, Dame, Bube, oder fünf Honneurs, die vorgenannten mit der Zehn, gezählt werden sollen. Zwei Figuren werden gar nicht gezählt. Drei Figuren, welche zwei Mitspieler oder eine Partei aufzuweisen hat, gelten zwei Points, und werden deshalb deux honneurs genannt, vier Figuren oder quatre honneurs gelten vier, fünf Figuren oder cinq honneurs fünf Points. Sowohl bei dem Spiel mit vier, als bei dem mit fünf Honneurs, werden zwei Figuren deßhalb gar nicht gezählt, weil immer nur eine Partei Figuren oder Honneurs zählen darf, und drei Figuren die Mehrzahl bei vier und fünf sind.

Nach Vorstehendem kann immer nur eine Partei Figuren und Tricks zählen; beide werden zusammengerechnet, wenn die Partei, welche ein oder mehrere Tricks macht, auch die Figuren in ihrer Hand hat. Es kann aber eben so wohl seyn, daß die eine Partei ein oder mehrere Tricks, die andere die Honneurs hat, alsdann legt erstere so viel Points an, als sie Tricks hat, und letztere so viel, als die Honneurs Points ausmachen.

Sobald eine Partei zehn Points hat, ist eine Partie beendigt, und die andere Partei muß die Points, welche sie bis dahin gezählt oder angelegt hat, einziehen, und von Neuem zu zählen anfangen. Die gewinnende Partei zählt dagegen die Points, welche sie über zehn hat, wieder von eins an. Z. B. A und B hätten im ersten Spiele drei Tricks, im zweiten vier Tricks und zwei Honneurs, C und D dagegen im ersten Spiel zwei Honneurs gehabt, so würden beim Anfange des dritten Spieles A und B auf neun Points, und C und D auf zwei Points stehen. Machen nun A und B im dritten Spiel ein Trick und vier Honneurs, so haben sie die Partie gewonnen und zählen vier auf die neue Partie über, C und D dagegen ziehen die angelegten zwei Points ein, und legen, wenn sie im nächsten Spiel drei Tricks und zwei Honneurs hätten, fünf Points an.

Diejenige Partei, welche zuerst zwei Partien gemacht hat, beendigt das Spiel oder hat den Robber gewonnen.

Eine Partie kann nur dadurch gewonnen werden, daß die obsiegende Partei neben den Honneurs auch einen Trick hat, so daß z. B. wenn dieselbe auf fünf, sechs oder acht Points steht, und dieselbe fünf, vier oder zwei Honneurs hätte, sie dennoch die Partie nicht ausgemacht hat, obgleich mit Zurechnung der Honneurs zehn Points herauskommen; in solchem Falle darf sie die Honneurs nur bis zu neun Points zuzählen, indem der zehnte Point

durch einen Trick herbeigeführt werden muß. Steht sie daher schon auf neun Points, so werden die Honneurs allein gar nicht gezählt. Diese Regel gilt allgemein für die zweite oder letzte Partie; die erste Partie kann indeß auch durch Honneurs allein beendigt werden, wenn dieses beim Anfange des Spieles festgesetzt ist. In solchem Falle hat aber die Gegenpartei das Recht, ihre Tricks zu den angelegten Points noch hinzuzuzählen, was auf die weiter unten folgende Berechnung von Einfluß ist, wogegen, wenn die gewinnende Partei durch Tricks die Partie beendigt, die Gegenpartei ihre Honneurs zu den angelegten Points nicht mehr zuzählen darf.

Um zu jeder Zeit übersehen zu können, wie das Spiel, in Betreff der bereits gemachten Points, bei beiden Parteien steht, bedient man sich vier Marken oder Münzen, womit jeder Spieler die Points bis zur Zahl 9 in folgender Art bezeichnet:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
				0	0			0
0	00	000	0000	00	000	00	000	0
						0	0	0

Wenn man einen Point anlegt, so werden die übrigen drei Marken bei Seite gelegt; bei zwei legt man die Marken doppelt, und da, wo nur drei Marken aufgelegt sind, wird die vierte auf eine der drei andern gelegt; vier bezeichnet man auch mit $\overset{0}{0}$ $\overset{0}{0}$. Zur Erklärung dieser Art von Bezeichnung hat man zu merken, daß Marken in einfacher Reihe nur

einfach zählen, jede Marke oberhalb drei, und unterhalb der Mittelreihe fünf zählt.

Die einzelnen Partien haben verschiedene Benennungen und Gültigkeit, je nachdem der Gegner viel oder wenig Points markirt hat:

a) Simple, wenn die Gegner fünf oder mehr markirt haben;
b) Double, wenn sie drei oder vier;
c) Triple, wenn sie eins oder zwei, und
d) Quadrouble, wenn sie noch gar nichts markirt haben.

Eine simple Partie wird mit 1, Double mit 2, Triple mit 3, Quadrouble mit 4 den Gegnern angerechnet. Für den Robber rechnet man außerdem, nach Uebereinkunft der Spielenden, 3, 5, 7, 9 u. s. w. Die beiden Partien und der Robber zusammengerechnet, machen das, was jeder der beiden Verlierenden jedem der beiden Gewinnenden zu zahlen hat. Z. B. A und B hätten eine Partie Simple und eine Quadrouble gewonnen, und man wäre übereingekommen, daß der Robber zu 5 gerechnet werden sollte, so würden C und D jeder 10 an A und B zu zahlen haben. Da aber sehr häufig der Fall vorkommt, daß die Gegenpartei derjenigen, welche den Robber oder zuerst zwei Partien macht, eine Partie dagegen gemacht hat, so muß diese von der Rechnung der gewinnenden Partie abgezogen werden. Hätten also im vorbemerkten Falle C und D gleich anfangs oder zwischen den beiden Partien, welche A und B gewonnen haben, ihrer Seits eine Partie Double gewonnen, so

würden sie nur 8 zahlen, hätten sie eine Partie Quadrouble gewonnen, so würden sie nur 6 zahlen. Da die Partien, je nachdem die Verlierenden viel oder wenig angelegt haben, verschieden honorirt werden; so ergiebt sich daraus, daß es, wie oben bemerkt, von Interesse ist, daß sie in dem Spiel, wo die Gegner durch Tricks die Partie beendigen, ihre Honneurs zu den angelegten Tricks nicht zuzählen dürfen, und so umgekehrt, wenn ihre Gegner die erste Partie mit Honneurs beendigen, sie ihre Tricks noch zurechnen können.

Auch wird ein Unterschied gemacht, ob ein Robber in der Art gewonnen ist, daß die Gegner gar keine Partie gemacht, oder daß sie eine Partie dagegen gewonnen haben. Ersteres nennt man einen großen, letzteres einen kleinen Robber, und rechnet für erstern, wenn es beim Anfange des Spieles ausgemacht ist, zwei Points mehr. Außer dem, was für die Partie und dem Robber in Rechnung kommt, wird noch für groß Schlemm, d. h. wenn die Gegner in einem Spiel gar keinen Stich gemacht hätten, 6; für klein Schlemm, d. h. wenn die Gegner nur einen Stich gemacht hätten, 3 Points berechnet. Es ist möglich, in einem Robber vier Mal groß Schlemm, und zwei Partien Quadroubel zu machen, also den Robber nur zu 3 gerechnet, 35 zu gewinnen.

Mit dem Robber ist das Spiel beendigt, und es wird von Neuem um den Platz gezogen, wenn man weiter spielen will, und nicht,

was oft geschieht, vorher ausgemacht ist, erst nach zwei Robbern den Platz zu wechseln. Beim Ziehen der Karten zur Bestimmung des Platzes müssen die, welche den Robber verloren haben, zuerst jeder eine Karte ziehen.

Da bei fünf Honneurs in jedem Spiel immer auf einer Seite deux honneurs oder drei Figuren seyn müssen, und vier Honneurs häufiger vorkommen; dagegen, wenn man nur mit vier Honneurs spielt, seltner die Figuren zum zählen kommen; so hat ersteres Spiel den Vortheil, daß es schneller beendigt wird, letzteres aber den, daß mehr die Geschicklichkeit der Spieler durch Tricks, als das Glück entscheidet.

Eine Hauptsache bei dem Whistspiele ist, die Lage des Spiels in jedem Augenblick beurtheilen zu können, man muß durchaus wissen, was gespielt worden und wer gespielt hat, deßhalb ist die größte Aufmerksamkeit nöthig, und eine Feinheit des Spieles beruht darin, daß man durch Aufsparung entscheidender Blätter in eigner Hand den Gegner in Schach hält, und das Spiel wieder an sich bringt und zu leiten sucht.

Eine andere Regel ist die, dem Gegner die hohen Trümpfe abzunöthigen, dadurch, daß man zur rechten Zeit entweder hoch fordert oder hoch sticht. Uebrigens ist es deßhalb eines der unterhaltendsten Spiele, weil es auf steter Berechnung von Wahrscheinlichkeiten beruht, und ohne das Glück auszuschließen, doch den Spieler weder allein in dessen Gewalt

giebt, noch ihn hauptsächlich davon abhängig macht.

Kunstausdrücke,
die beim Whistspiele zu merken sind.

Atout heißt die Farbe, welche Trumpf ist. Atout fordern, Trumpf ausspielen.

Coupiren, (Abheben): der dem Kartengeber zur Rechten sitzt, trennt dadurch das Spiel Karten in zwei Haufen, nachdem sie gehörig untereinander gesteckt oder gemischt sind, was jedoch der Kartengeber auch nach einem Andern noch zuletzt thun kann, wenn er es für nöthig erachtet.

Dernier: die Hinterhand, das heißt zur Rechten dessen sitzen, der den letzten Stich gemacht hat, und folglich ausspielt.

Double Tong ist, wenn man nur zwei Karten in irgend einer Farbe hat.

Finesse, Finte oder Impasse heißt, einen Vortheil auf folgende Art zu erlangen suchen: Wenn man die beste und die dritte beste Karte einer angespielten Farbe hat und in der dritten Hand ist, so giebt man jedes dritte beste Blatt in der Voraussetzung hin, daß der Gegner zur Linken das zweite beste nicht haben werde; hat er es nicht, wie sich denn zwei gegen eins wetten läßt, so sichert man sich die beiden Stiche in dieser Farbe. Allein man muß in der Art, sich den Impasse

zu versprechen, äußerst vorsichtig seyn, weil sehr viel auf die Beschaffenheit der Karten, die man selbst hat, als auch jener der Gegner ankommt, und vorzüglich auf die Qualität der aus jeder Hand bereits gegangenen Blätter, aus denen sich mit mehr oder weniger Wahrscheinlichkeit schließen läßt, ob der Spieler nach uns die gewisse Karte habe oder nicht, da aus eben dem Grunde ein zur rechten Zeit geschehener Impasse viel zum guten Erfolge des Spiels beiträgt. Aus eben demselben können auch die ohne Ueberlegung unternommenen Impasse zum Nachtheile wirken. Der allgemeinen Regel nach soll man darin nicht blindlings wagen, als einer einzelnen Karte gegenüber, nie aber gegen zwei, das heißt: vorausgesetzt, man habe als bessere Karte eine Dame mit ihrem Neuner, so darf man diesen Neuner nicht wagen, weil der Zehner und der Bube gegen ihn sind, und man in diesem Falle zwei gegen eins auf das Spiel setzt; wäre es aber Dame und Zehner, und man macht mit dem Zehner Impasse, so hat man zwei gegen eins für sich.

Forciren heißt, eine Farbe spielen, von welcher die Gegner keine haben, und die sie, um den Stich zu bekommen, mit Atout stechen müssen.

Impaß s. Finesse.

Invite. Eine Invite machen, heißt eine Farbe niedrig ausspielen, die jedoch nicht höher, als die Sechs seyn darf, und in welcher Farbe

man wenigstens eine von den drei ersten Figuren hat.

Das Spiel markiren heißt, die Marken nach der Weise vor sich ordnen, um die Points der Partie, die jeder macht, anzudeuten.

Premier. Die Vorhand haben, das heißt zu Anfang des Spieles zur Linken dessen sitzen, der gegeben hat; während des Spieles aber hat jeder die Vorhand, der einen Stich gemacht hat, und ausspielen muß.

Renonciren heißt im Allgemeinen: wenn man mit der Farbe, die angespielt wird, nicht versehen ist; es hat aber auch eine besondere und strafbare Bedeutung, wenn man nämlich die angespielte Farbe nicht bekennt (verleugnet), obgleich man sie hat.

Single-Tong, ein englischer Ausdruck, worunter man eine einzelne Karte von irgend einer Farbe versteht, die man nur allein in der Hand hat.

Schlemm. Großer Schlemm gilt sechs Points und heißt: wenn ich mit meinem Mitspieler alle dreizehn Stiche erhalte. Kleiner Schlemm gilt drei Points und heißt: wenn ich mit meinem Mitspieler zwölf Stiche erhalte, so daß die Gegner nur einen haben.

Ueberstechen heißt, eine schon mit Atout gestochene Karte durch einen höhern Trumpf überstechen.

Trick, bezeichnet im allgemeinen Verstande einen Stich; im engeren, den siebenten Stich, welchen man macht.

Tenace heißt, wenn man die höchste

Karte und Dritte nach der Höchsten hat, dabei hinter der Hand sitzet, und mithin die dazwischen gehörende, in des Gegners Hand sich befindende Karte fängt, wenn die Farbe angebracht wird.

Zwickmühle. Eine Zwickmühle wird gemacht, wenn die beiden Spieler, welche die eine Compagnie ausmachen, die Karten ihrer Gegner mit Trumpf abstechen. Z. B. A und B spielen gegen C und D. A spielt Careau, B, welcher Renonce ist, sticht mit Trumpf, B spielt Pique, A ist Renonce; setzt einen Trumpf ein, und spielt wieder Careau u. s. w.

Mit Rest spielen, heißt, wenn die Points, welche eine Compagnie in einem Spiele mehr macht, als zur Beendigung ihrer ersten Partie erforderlich sind, mit zur zweiten gezählt werden.

Stände z. B. die eine Compagnie auf neun, und hätte drei Tricks gemacht und vier Honneurs gehabt, so hätte sie nicht allein die eine Partie gewonnen, sondern markirte auch zugleich für die zweite Partie noch sechs Points.

Von der Bestimmung der Spielenden beim Anfange des Spiels hängt es ab, ob mit oder ohne Rest gespielt werden soll.

Regeln des Whistspiels.

Erstes Kapitel.

Wie man Trumpf spielen muß.

1) Wenn ihr (nämlich der Spieler A) das Aß, den König und fünf kleine in Trumpf habt, so spielet das Aß und den König zuerst, in Hoffnung, daß die übrigen sechs Trümpfe darauf fallen müssen. Spielet sodann noch ein oder zwei Mal Trumpf und achtet darauf, welche Karten euer Gehülfe B beiwirft. Die Farben, so B beiwirft, will er nicht von euch gespielt haben, und müsset ihr daher glauben, daß er in der dritten oder vierten Farbe gute Karten hat. Habt ihr nun den König, die Dame oder den Buben in dieser dritten Farbe, so spielet selbigen aus, ihr werdet durch Anspielung solcher Figur eures Gehülfen Farbe verstärken.

2) Wenn ihr (nämlich A) das Aß, den König und vier kleine Trumpf habt, so spielet einen kleinen Trumpf aus, denn der Wahrscheinlichkeit nach muß eine von den beiden übrigen Figuren in eures Gehülfen B Hand sitzen, wäre es nun, daß die Dame in B Hand wäre, so könnet ihr drei Mal Trumpf ziehen, und folglich die Gegentrümpfe herausbringen; welches nicht der Fall seyn würde, wenn ihr Aß und König gespielt haben würdet. Sollte euer Gehülfe B den Buben haben, so bleibt

euch der nämliche Vortheil, drei Mal Trumpf spielen zu können, indem zu vermuthen ist, daß der Gegner C sowohl, als D die Dame haben kann.

Der Gegner C würde unrecht spielen, wenn er die Dame und zwei kleine Trumpf hätte, und sodann die Dame zu wagen; sitzet die Dame mit zwei kleinen in des Gegners D Hand, so wird die Dame allemal einen Stich machen, und entstehet daraus kein Schade. Der einzige Nachtheil, so aus diesem Spiele entstehen kann, wäre, wenn die Dame nur ein Mal in D Hand besetzt wäre.

3) Wenn ihr (ich nehme A jedesmal zum Spielenden) das Aß, den König und drei kleine in Trumpf habt; auch wenn ihr Aß, den König und zwei kleine in Trumpf habt, so verfahrt auf gleiche Art, wie in dem vorhergehenden Abschnitte angeführt ist.

Solltet ihr aber bei diesen Trümpfen eine gute Folge, nämlich Aß, König, Dame und ein oder zwei kleine, oder den König, Dame, Bube rc. in einer andern Farbe haben, so spielt drei Mal Trumpf aus, nämlich den Aß, den König und einen kleinen, im widrigen Fall möchte eure zahlreiche Farbe getrumpft werden.

4) Wenn ihr Aß, den König und einen kleinen Trumpf habt, so hütet euch Trumpf zu spielen, und erwartet solches von euerm Gehülfen B, alsdann nehmet das Aß, spielet sodann den König, und demnächst den kleinen Trumpf nach, in der Ueberzeugung, daß B stark in Trumpf seyn müsse.

Spielt euer Gegner D hingegen Trumpf aus, so setzet den kleinen Trumpf auf, und lasset es darauf ankommen, ob euer Gehülfe B diesen Stich gewinne.

5) Wenn ihr das Aß und den König allein habt, so spielt solche nicht aus, indem ihr dadurch eures Gehülfen B Trümpfe zu sehr schwächen möchtet, sondern wartet damit, bis ihr eine Farbe damit stechen könnt, es sey denn, daß B durch Trumpfspielen selbiges verlange.

Dieß gilt auch dann, wenn ihr den Aß oder den König allein habt. Denn durch das Ausspielen solches einzelnen Trumpfs, verräth man seine Karte dem Gegner.

Sollte einer eurer Gegner Trumpf spielen, so habt ihr Hoffnung, auf euren unbesetzten König einen Stich zu gewinnen, welches sonst nicht der Fall seyn würde.

6) Wenn ihr den König, die Dame und fünf kleine Trümpfe habt, so spielt zuerst den König aus; denn es bleibt euch die Hoffnung, daß ihr durch Nachspielung der Dame die übrigen Trümpfe herausholt.

Spielet sodann noch ein oder zwei Mal Trumpf, und achtet darauf, welche Farben von eurem Gehülfen beigeworfen werden; die Farben, so er beiwirft, will er nicht angespielt haben, und müßt ihr daher die dritte Farbe spielen.

7) Wenn ihr den König, die Dame und vier kleine Trümpfe habt, so spielet einen kleinen Trumpf aus; denn die Wahrscheinlichkeit bleibt für euch, daß euer Gehülfe eine von

den beiden übrigen Figuren habe, und sodann könnet ihr drei Mal Trumpf ziehen, und die übrigen Trümpfe herausbringen. Würdet ihr aber bei eurer Stärke von sechs Trümpfen den König anspielen, so laufet ihr Gefahr, daß die etwanige Figur eures Gehülfen sodann fallen müsse, und ihr dadurch einen Stich mehr in Trumpf verlieret.

Solltet ihr aber bei diesen Trümpfen eine gute Folgekarte, von Aß oder König an, in einer andern Farbe haben, so spielet zuerst den König aus, und kommt ihr demnächst wieder ans Ausspielen, so ziehet die Dame und einen kleinen Trumpf nach, damit ihr die Trümpfe herausholet, und eure Folgekarte nicht getrumpft werde. Bei dieser Karte ist es besser, einen Stich in Trumpf zu verlieren, als seine andern guten Karten getrumpft zu sehen.

8) Wenn ihr den König, die Dame und drei kleine in Trumpf habt, so verfahret auf gleiche Art, wie in dem vorhergehenden Punkte beschrieben ist.

9) Wenn ihr den König, die Dame und zwei kleine Trümpfe habt, so spielet einen kleinen Trumpf aus; denn es ist wahrscheinlich, daß euer Gehülfe eine von den beiden übrigen Figuren habe. Und ist dieß nicht der Fall, so habt ihr dennoch euch nicht zum Schaden gespielt; nur müßt ihr sodann keinen Trumpf wieder spielen, und warten, bis solcher euch von eurem Gehülfen oder Gegnern wieder gebracht wird, wo ihr dann jedesmal

die Dame auffsetzen müsset, um eurem Gehülfen bemerklich zu machen, daß der König noch bei euch zurück ist.

10) Wenn ihr den König, die Dame und einen kleinen in Trumpf habt, so hütet euch Trumpf zu spielen, sondern lasset euch selbigen bringen. Geschähe solches von eurem Gehülfen B, so setzet die Dame auf, habt ihr sodann keine andere gute Farbe, daß ihr ans Ausspielen zu kommen wünscht, so spielet den König noch, und sodann den kleinen Trumpf nach; denn ihr müsset vermuthen, daß euer Gehülfe bei Ausspielung eines Trumpfes entweder das Aß, oder den Buben habe, und sodann würdet ihr bei dem drittenmaligen Trumpfspielen wieder ans Ausspielen kommen, und alsdann eure gute Farbe machen können.

Würde euer Gegner C Trumpf spielen, so setzet, ob ihr gleich die Hinterhand habt, den König auf, denn ihr werdet dadurch euren Gegner C in die Verlegenheit bringen, daß er nicht wisse, ob B oder sein Gehülfe die Dame habe, spielt D demnächst Trumpf nach, so setzet euren kleinen Trumpf auf; C wird, in der Hoffnung, daß bei B die Dame falle, oder daß D die Dame habe, das Aß auffsetzen; und durch diese Maske gewinnt eure Dame, die euch sonst hätte verloren gehen können.

Ingleichen, würde euer Gegner D Trumpf spielen, so setzet zuerst den König auf; denn es wird eurem Gegner C irre und glaubend machen, daß euer Gehülfe B die Dame habe, und daher, wenn er am Ausspielen ist, einen

Trumpf nachspielen; D wird in der nämlichen Ungewißheit seyn, und daher, wenn er Aß und Buben hat, den Buben wagen, folglich erlangt ihr durch die Dame den Stich; habt ihr nun keine guten Karten in andern Farben, so spielet den dritten Trumpf nach, ihr bewirkt dadurch das Gute, daß ihr euren Gehülfen B in die Hinterhand bringt.

11) Wenn ihr König und Dame unbesetzt habt, so verfahret gleichermaßen nach der Anweisung des vorhergehenden Artikels.

Solltet ihr aber gute Karten in den übrigen Farben haben, so spielet den Trumpf-König und demnächst die Dame weg; denn es ist zu vermuthen, daß, da ihr schwach im Trumpf seyd, euer Gehülfe desto stärker darin seyn müsse, und folglich spielet ihr in Trumpf zu eurem Vortheil.

Stark in Trumpf seyn heißt, wenn ihr fünf darin, sie mögen hoch oder niedrig seyn, habt.

12) Wenn ihr den König nur ein Mal besetzt habt, so dürfet ihr auf keinerlei Weise Trumpf spielen, und müsset solches von andern abwarten.

Spielet C daher Trumpf, so seyd ihr eures Königs gewiß. Spielet euer Gehülfe B Trumpf, so müsset ihr den König aufsetzen, und den andern Trumpf nachspielen. Spielet D Trumpf aus, so müsset ihr den König, da ihr ihn nur ein Mal besetzt habt, wagen; denn es ist zu glauben, daß D von dem Aß aus Trumpf gespielt hat. Hättet ihr aber den

König zwei Mal besetzt, so wäre es Unrecht, den König zu wagen.

13) Wenn ihr das Aß, König, Buben, und drei kleine in Trumpf habt, so spielt von oben Aß und König an; denn es bleibt euch bei der Vielheit eurer Trümpfe die Hoffnung, daß die Dame in zwei Mal Trumpfziehen fallen müsse, und sodann könnt ihr den Buben zum dritten Mal nachziehen, und auf diese Art die Trümpfe herausbringen. Wäre die Dame in C's Hand zwei Mal besetzt, so entstehet euch kein Schade durch dieses Trumpfspielen; denn die Dame in dieser Hand würde allemal ihren Stich machen. Wäre aber die Dame in D's Hand zwei Mal besetzt, alsdann hättet ihr auch, wenn ich den folgenden Punkt in Berathschlagung nehme, zum Nachtheile gespielt.

14) Wenn ihr das Aß, den König, den Buben, und einen oder zwei kleine in Trumpf habt, so spielet zuerst den König, alsdann suchet euren Gehülfen B in einer andern Farbe ans Ausspielen zu bringen, versteht er sodann euer Spiel, so wird er euch Trumpf nachspielen, wodurch ihr dann Gelegenheit habt, den Buben einpassen und selbigen zu gewinnen. Auf diese Art könnt ihr durch Nachspielung des Asses drei Mal Trumpf spielen, und die übrigen Trümpfe herausholen.

Euch kann aus diesem Spiele kein anderer Schade entstehen, als wenn in C's Hand die Dame nur ein Mal besetzt wäre; denn ist sie zwei Mal besetzt, so macht sie allemal ih-

ren Stich, und euch erwächst aus solchem Spiele der größte Vortheil, indem ihr drei Mal Trumpf ziehen könnt.

15) Wenn ihr das Aß, den König und Buben allein habt, so spielet auf nämliche Art Trumpf, wie es der vorhergehende Artikel anweiset.

16) Wenn ihr das Aß, die Dame, und zwei, drei bis vier Trümpfe habt, so spielet einen kleinen Trumpf; denn es bleibt euch die Vermuthung, daß euer Gehülfe B eine von den beiden übrigen Figuren habe, und ist dieses der Fall, so könnt ihr drei Mal Trumpf spielen; kein Nachtheil kann euch aus diesem Anspiele, wenn auch B die vermuthete Figur nicht haben sollte, entstehen; denn ihr bleibt doch allemal mit Aß, Dame und einem Trumpf Meister von Trümpfen.

Sollte euer Gegner C auch stark in Trümpfen seyn, und Trumpf anspielen, so gewinnt ihr selbigen in der Hinterhand, entweder mit dem Aß oder der Dame; spielet sodann einen kleinen Trumpf nach, ihr werdet dadurch C in Verlegenheit setzen, daß er nicht wisse, ob er seine Figur aufsetzen darf oder nicht, und gewinnt dadurch, wenn euer Gehülfe B die Zehne haben sollte, einen Stich mehr in Trumpf, verliert aber im Gegenfalle nichts dabei.

(Daher ist es eine Hauptregel, daß, wenn B die Dame und zwei kleine, oder den Buben und zwei kleine in Trumpf hat, niemalen eine solche Figur oder auch die Zehn, auf das Ausspielen von C aussetze, und es jedes=

mal seinem Gehülfen A überlasse, ob er den angespielten Trumpf gewinnen kann.

Es ist hierunter aber ein Unterschied zu machen, daß, wenn B die Dame, Bube und Zehn, oder Dame, Bube und einen kleinen, und so vom Buben und Zehn gleiche Folgekarten hat, so muß er die höchste dieser Folgekarten aufsetzen, sonst läuft er Gefahr, bei C's Anspielung nichts auf diese drei Karten zu gewinnen.)

Oder sollte euer Gegner D stark in Trümpfen seyn, und Trumpf anspielen, so setzet den geringsten Trumpf auf. Hat nun C keinen hohen Trumpf aufzugeben, so gewinnt euer Gehülfe B den Stich, und wird dadurch gewiß, daß sein Gehülfe A wenigstens eine Figur habe, und kann sodann, wenn es seine übrigen Farben erfordern, sogleich Trumpf mit Vortheil nachspielen.

17) Wenn ihr das Aß, den Buben und zwei, drei bis vier Trümpfe habt, so spielet auf gleiche Art Trumpf, wie es vorhererwähnter Artikel besagt.

18) Wenn ihr das Aß, die Dame und einen kleinen Trumpf habt, so würdet ihr euch zum Nachtheile Trumpf spielen, wartet daher damit, bis euch solcher zugebracht wird. Geschiehet solches von eurem Gehülfen, so setzet, insofern ihr keine sonstigen guten Karten habt, das Aß auf, spielet sodann die Dame, und wenn selbige euch verbleibet, den kleinen Trumpf nach. Eures Gehülfen Absicht muß zum Grunde haben, daß er entweder stark in

Trümpfen ist, oder daß er wegen übriger guter Handkarten die Trümpfe heraus zu haben wünscht, um desto freieres Spiel haben zu können.

Habt ihr aber sonstige gute Karten in andern Farben, so setzet die Dame auf, spielet sodann die kleinen Trümpfe nach, ihr bewirkt dadurch das Gute, daß ihr beim drittenmaligen Trumpfspielen wieder ans Ausspielen kommt, und alsdann eure gute Farbe machen könnt.

Spielet euer Gegner C Trumpf, so seyd ihr eurer zwei Stiche gewiß; solltet ihr indessen den ersten Stich mit der Dame erhalten, und eure übrigen guten Handkarten erforderten es, daß ihr Trumpf nachspieltet, so spielet den kleinen Trumpf aus; C wird dadurch in Verlegenheit kommen, ob er den König aufsetzen darf oder nicht, und ihr gewinnt vielleicht durch solches Nachspielen drei Stiche in Trumpf.

Sollte euer Gegner D dagegen Trumpf spielen, so setzet den kleinen Trumpf auf, in der Ueberzeugung, daß ihr demnächst eure Dame gewiß machet.

19) Wenn ihr das Aß, den Buben und einen kleinen Trumpf habt, so hütet euch besonders Trumpf zu spielen; denn ihr würdet nur einen Stich gewinnen, wogegen ihr durch Anspielung von euren Gegnern die Hoffnung habt, zwei Stiche darauf zu machen, als z. B. wenn C den König und die Dame hätte, und den König zuerst ausspielte, sodann neh=

met den König nicht, und erwartet das Nachspielen, wodurch ihr dann den Buben gewinnt.

Sollte D den König spielen, so könnt ihr ihn, nach Beschaffenheit eurer Karten, nehmen oder nicht; denn die größte Wahrscheinlichkeit ist da, daß er die Dame auch habe, und folglich müsset ihr auf Aß und Buben zwei Stiche gewinnen.

Sollte aber D dagegen einen kleinen Trumpf spielen, so setzet euren kleinen Trumpf darauf, in der Ueberzeugung, daß bei C oder B eine Figur sitze, und ihr demnächst euren Buben machet.

20) Wenn ihr Aß und Dame allein habt, so könnt ihr nicht Trumpf spielen, sondern wartet ab, bis euch solcher gebracht wird, alsdann muß jedesmal die Dame einpassen.

Es wäre denn, daß der König als Wahlblatt in C's Hand wäre, oder daß euer Gehülfe B schon vorher eine Farbe getrumpft hätte. In diesem Fall setzet das Aß auf, und spielet B's Renonce nach.

21) Wenn ihr Aß, Dame und Buben habt, so könnet ihr eben so wenig Trumpf spielen, und müsset solches von anderer Hand erwarten.

Würde nun euer Gehülfe B Trumpf spielen, so setzet den Buben auf, bringet ihn sodann bei einer andern Farbe wieder ans Ausspielen. Wenn B nun euer Spiel verstehen will, so bringt er euch Trumpf nach, und auf die Art fangt ihr den König aus D's Hand; wenigstens könnet ihr dadurch drei Mal Trumpf

spielen und bekommt dadurch eure drei Bilder ein. A würde unrecht gespielt haben, wenn er zum ersten Male die Dame aufgesetzt hätte, indem er dadurch seinem Gehülfen B die Entdeckung seiner Trümpfe nicht so deutlich würde gemacht haben, als er es bei Aufsetzung des Bubens gethan hat.

Es ist daher durchaus nöthig, daß ich meinem Mitspieler so viel Kenntniß, als nur immer möglich ist, von meinen Karten gebe; dagegen aber mein Spiel gegen meine Gegner versteckt halte.

Würde C Trumpf spielen, so setzet die Dame auf, dieses wird C vermuthen lassen, daß der Bube in B's oder in D's Hand sitze, und daher, wenn er an die Hand kömmt, noch ein Mal klein Trumpf spielen, oder er wird auch sein ganzes Spiel ändern, und sodann eine andere Farbe anspielen.

Würde D Trumpf spielen, so setzet den Buben auf, und verfahret, als wenn B Trumpf gespielt hätte.

22) Wenn ihr Aß, Buben und Zehn habt, so richtet euer Spiel auf die nämliche Art des vorigen Abschnitts ein. Nur daß, wenn euer Gehülfe B Trumpf spielt, ihr sodann das Aß nehmen und den Buben nachspielen müsset.

23) Wenn ihr den König, Buben und drei bis vier kleine Trümpfe habt, so spielet nach der Anweisung 16.

24) Wenn ihr den König, Buben und ein bis zwei kleine Trümpfe habt, so folgt der Anweisung 18.

Es ist indessen schwer, bei König und Buben zu bestimmen, welchen man von beiden aufsetzen soll. Ihr müsset daher eure übrigen Karten in Berathung nehmen, und darnach den König oder Buben aufsetzen; z. E. wenn ihr gute Karten in andern Farben habt, und euer Gehülfe B hätte Trumpf angespielt, so setzet den Buben auf, und spielet sodann, wenn er euch verbleibt, einen kleinen Trumpf nach.

Ihr könnt euch hierdurch nie zum Schaden spielen, es wäre denn, daß C die Dame nur einmal besetzt hätte.

Wenn ihr König und Buben allein habt, so erwartet das Trumpfspielen, und verfahret nach dem vorhergehenden Abschnitte.

26) Wenn ihr eine Folge von drei oder vier Trümpfen habt, als z. E. König, Dame, Bube; Dame, Bube, Zehn, Neun ꝛc., so spielet jedesmal, wenn ihr Trumpf ziehen wollt, die höchste Karte von dieser Folge aus. Denn ihr würdet euren Gehülfen B eine Maske machen, wenn ihr die zweite und dritte anspielen wolltet.

Dieses leidet jedoch bei andern Farben eine Ausnahme, worüber ihr demnächst Aufklärung erhalten werdet.

27) Wenn ihr die Dame, den Buben und zwei kleine Trümpfe habt, und eure übrigen guten Farben verlangen es, daß ihr Trumpf spielen müßtet, so verfahret nach der Anweisung 9.

28) Wenn ihr aber die Dame, den Bu-

ben und drei bis vier kleine Trümpfe habt, so spielet nach der Anweisung 7.

29) Wenn ihr Dame und Buben unbesetzt habt, und hättet in andern Farben gute Karten, so spielet die Dame aus, und wenn ihr wieder ans Ausspielen kommt, den Buben nach; dieses wird die gute Folge haben, daß ihr eures Gehülfen B seine Trümpfe verstärkt, und wenn er auch nur die Zehn oder Neun haben sollte. Ein gleiches thut, wenn ihr die Dame oder den Buben nur ein Mal besetzt habt; denn bei Ausspielung solcher Figur fangt ihr vielleicht den König aus C's Hand. Und ist dieses nicht der Fall, so darf B dennoch, wenn er das Aß hat, eure Figur nicht übernehmen, weil er sich dadurch sehr zum Schaden spielen würde.

30) Wenn ihr Dame, nebst vier kleinen Trümpfen, oder Bube, nebst vier kleinen Trümpfen, auch Zehn, nebst vier kleinen Trümpfen habt, so spielet jedesmal einen kleinen Trumpf, und so oft ihr wieder ans Ausspielen kommt, wiederholt solches mit einem kleinen Trumpf, damit ihr das Aß und den König herausbringet und sodann Meister von Trümpfen bleibt.

Fünf Trümpfe, sie mögen hoch oder niedrig seyn, heißt stark in Trumpf seyn. Jedoch müsset ihr, bei eurer Stärke von Trümpfen, zu beurtheilen wissen, ob ihr eurem Gehülfen auch dadurch zum Nachtheil spielen könnt.

31) Wenn ihr Aß, Dame und Zehn habt, so hütet euch Trumpf zu spielen; denn es ist

möglich, daß ihr bei C's Trumpfspielung alle drei Trümpfe gewinnt.

32) Wenn ihr fünf der geringsten Trümpfe habt, und dabei keine einzige gute Karte in andern Farben, so spielet Trumpf aus. Hierdurch werdet ihr wenigstens den Vortheil zuwege bringen, daß euer Spielgehülfe in die Hinterhand gesetzt wird, mithin mit zwei Karten, davon ihm in der Mitte nur eine eingehen würde, z. E. er hätte Aß und Dame, zwei Stiche machet.

Es bleibt überhaupt eine Regel für euch, daß, wenn ihr schlechte Karten in Farben habt, ihr blos zum Vortheil eures Gehülfen spielen müsset, und nicht auf euer eigenes Spiel achtet.

33) Wenn ihr sechs Trümpfe von geringer Benennung habt, müsset ihr mit dem niedrigsten anfangen. Es wäre denn, daß ihr die Zehn, Neun und Achte hättet, und von eurem Gegner C, an dem das Geben gewesen, wäre ein Honneur aufgewählt worden; in diesem Falle, da die aufgewählte Figur euch vor der Hand ist, spielet eure Zehn zuerst aus. Dieses nöthigt euren Gegner C, sein Honneur auf eine ihm nachtheilige Weise aufzugeben, und es erlanget dadurch euer Gehülfe B die Wahl, ob er sie wolle gehen lassen oder nicht.

34) Wenn ihr König, Dame, Zehn und drei kleine Trümpfe habt, so fanget mit dem König an, weil ihr eine gute Aussicht habt, daß der Bube in der zweiten Ronde fallen wird, oder ihr möget warten, bis euer Gehülfe

euch wieder Trumpf nachspielet, und alsdann macht den Einpaß von der Zehn.

35) Wenn ihr Dame, Bube, Neun und drei kleine Trümpfe habt, so fanget mit der Dame an auszuspielen; denn die Vermuthung ist, daß die Zehn zum zweiten Male fallen wird, oder wartet, bis ihr die Neun einpassen könnt.

36) Wenn ihr Buben, Zehn, Acht und drei kleine Trümpfe habt, so fanget mit dem Buben an, um die Neun zu verhindern, einen Stich zu machen; denn es ist wahrscheinlich, daß die drei Figuren in zwei Mal Rundspielen fallen werden.

37) Da euch nun zwar eine sichere Anweisung zum Trumpfspielen gezeigt ist, so könnt ihr dennoch nicht allemal nach vorstehenden Regeln verfahren, indem ihr nicht blos nach euren eignen Karten spielen dürfet, sondern auch auf eures Gehülfen Karten Bedacht nehmen müsset. Z. E. wenn euer Gehülfe in einer Farbe Renonce hat, so könnt ihr nicht mit Erfolg Trumpf spielen, sondern bringet ihm sodann diese Farbe zum Trumpfen an, so oft ihr ans Ausspielen kommt, und suchet seine Trümpfe auf solche Art einzubringen; denn ihr bleibt bei eurer Stärke dennoch Meister vom Spiele.

Ingleichen wenn ihr sehet, daß euer Gehülfe B die Dame, Bube, Zehn oder Neun, ohne damit überzustechen, beigiebt; so könnt ihr mit Gewißheit vermuthen, daß diese Farbe zum zweiten oder dritten Male von eurem Gehülfen getrumpft werden wird. Spielet ihm

sodann, wenn ihr an's Ausspielen kommt, diese Farbe nach, damit ihr ihm Gelegenheit gebt, seine Trümpfe einzubringen.

Machet aber hierbei die Ausnahme, daß, wenn euer Gehülfe solche Farben getrumpft hat, und demnächst Trumpf nachspielet, er diese Farbe nicht weiter von euch gespielt haben will; es würde daher Unrecht von euch seyn, B weiterhin zu zwingen, diese Farbe zu trumpfen; denn bei Nachspielung von Trumpf will B anzeigen, daß er stark in Trümpfen ist, auch in den übrigen Farben gute Karten habe, spielet sodann Trumpf nach, und überlasset eurem Gehülfen die weitere Leitung des Spiels.

Der Besitz des letzten Atouts ist der größte Vortheil in dem Spiele eines guten Spielers. A hat den dreizehnten Atout, mit Aß und vier kleinen Karten einer noch nicht gebrachten Farbe, von der der Gegner den König und die Dame ausspielt. Weil A beide gehen läßt, macht er drei Stiche in der Farbe; hätte er aber den König genommen, so würde er darin unmöglich mehr als einen haben machen können.

Wenn ihr mit den letzten Atouts, einigen gewinnenden Karten und einer verlierenden bleibt, so spielet die letzte zuerst, weil der Gegner zur Linken Impaß machen kann, und dann die zweite bessere Karte im Spiele des Partners (Gehülfen) den Stich machen würde, dessen ihr nicht versichert wäret, wenn ihr bis an das Ende damit wartetet.

Zweites Kapitel.

Von Invite oder Einladung der Karten.

1) Wenn ihr (ich nehme A zum Ausspieler) ausspielet, so fanget mit der Farbe an, worunter ihr eine ununterbrochene Folge habt. Z. E. König, Dame und Bube. Dieses ist eine sichere Invite, welches allezeit die Wirkung thut, daß ihr selbst, oder euer Spielgehülfe, in andern Farben hinter die Hand kommt.

Machet im Ausspielen mit dem König den Anfang, damit ihr aus eurer Gegner Hand das Aß fallend macht, und durch solches Anspiel eure obgedachte Folgekarten die höchsten werden.

Habt ihr vier oder fünf dieser Folgekarten, so fanget mit der niedrigsten, nämlich mit der Zehn oder Neun an auszuspielen, denn hat euer Gegner C das Aß, so wird er solches nicht aufgeben, und ihr behaltet daher den Stich; ihr verursacht auch vielleicht dadurch, daß euer Spielgehülfe schon im nächsten Nachspiele diese Farbe trumpfe, und das Aß nicht zum Stiche gelanget.

Bei Trumpfspielen ist es aber ohne allen Zweifel nöthig, daß stets die höchste von Folgekarten ausgespielt wird; es wäre denn, daß mir die Aufwählkarte meines Gehülfen B ein anderes bestimmte. Z. E. es wäre die vorstehende oder nächstfolgende Karte von meiner Folgekarte aufgewählt, sodann spielet den kleinsten Trumpf aus.

2) Wenn ihr Dame, Bube und Zehn habt, so ist dieses ebenfalls eine gute Invite; spielet aber jederzeit die Dame aus, und überlasset es eurem Gehülfen, ob er das Aß, in sofern er solches hat, aufsetzen will oder nicht. Durch solches Anspiel zwingt ihr oft den König, daß er aus C's Hand gefangen wird, in sofern euer Spielgehülfe das Aß nicht aufsetzet, und ihr sodann den Buben und die Zehn nachspielet.

3) Wenn ihr Aß und zwei bis drei kleine habt, so bleibt dieses eine sichere Invite; spielet sodann eine kleine Karte an, hat C den König zwei Mal besetzt, so würde er unrecht spielen, wenn er den König darauf setzen wollte; hat nun euer Gehülfe die Dame, so gewinnt ihr zwei Tricks in dieser Farbe, wogegen ihr sonsthin auf die Dame keinen Stich würdet empfangen haben, wenn ihr das Aß zuerst angespielt hättet.

Habt ihr aber das Aß vier bis fünf Mal besetzt, und seyd in der Nothwendigkeit, diese Farbe anzuspielen, so spielet das Aß zuerst an, aus Furcht, es möchte zum zweiten Male getrumpft werden.

Sollten aber die Trümpfe bis auf einen oder zwei, so noch in eurer Gewalt waren, heraus seyn, so spielet auf die vorhergehende Art, und in diesem Fall werdet ihr euch Forcen in dieser Farbe machen können.

4) Wenn ihr König und zwei bis drei kleine habt, so invitirt mit einer kleinen Karte; denn es ist auf eurer Seite zu vermuthen,

daß das Aß oder die Dame in eures Spielgehülfen Hand sitze.

5) Wenn ihr Dame und zwei bis drei kleine habt, so invitirt, wenn es eure übrigen Karten erforderten, mit einer kleinen Karte; jedoch bleibt dieses eine schlechte Invite, und ist es daher besser, wenn diese Farbe von eurem Gehülfen oder Gegner gebracht wird, wodurch ihr sodann eher Hoffnung habt, die Dame zum Stiche zu bringen.

Wenn ihr die Invite eures Partners mit der Dame nehmt, vorausgesetzt, daß es kein Atout sey, so bringet die Farbe nicht nach; denn offenbar stechen Aß oder König dem Partner zur Linken, und ihr tretet dem Gegner die Renonce ab.

Mit Aß, Dame u. s. w. von einer Farbe, setzet, wenn der Gegner zur Rechten den Buben spielt, allemal das Aß vor. Kein guter Spieler, der König, Bube und Zehn hat, wird mit dem Buben anfangen.

6) Wenn ihr Buben und zwei oder drei kleine habt, so invitirt, wenn ihr in den übrigen Farben nichts habt, mit einer kleinen Karte in dieser Farbe; denn es bleibt euch dennoch die Hoffnung, daß, wenn zwei Figuren zugleich fallen, euer Bube einen Stich mache. Ob es gleich eine sehr schlechte Invite bleibt, so ist es dennoch besser, daß ihr darauf invitirt, als daß ihr den Buben ausspielet; denn wenn ihr auch durch Anspielung des Buben eurem Gehülfen zeigen wolltet, daß ihr schlechte Karten habt, welches sich außerdem bald genug

zeigen wird, so würdet ihr euren Gegnern bald zu viel Licht von euren Karten geben, und diese würden alsdann ihr ganzes Spiel auf eures Gehülfen B Karten machen, und entstände daher der größte Nachtheil durch solches Anspielen.

7) Wenn ihr Aß und König allein in einer Farbe habt, und dabei stark in Trümpfen seyd, so spielet solche weg, und erwartet von eurem Gehülfen B, ob er's für gut befinde, euch solche Farbe nachzuspielen.

8) Wenn ihr einen Double-Tong von König und Dame habt, und dabei stark in Trümpfen seyd, so spielet die höchste als den König an, hat euer Gehülfe das Aß, so bekommt ihr drei Stiche in dieser Farbe, hat er selbiges nicht, so entsteht euch kein Schaden.

9) Wenn ihr einen Double-Tong von Dame und Buben habt, und dabei stark in Trümpfen seyd, so spielet die Dame an; denn hat euer Gehülfe das Aß oder den König, so wird er eure Dame nicht nehmen, in der Erwartung, daß er dadurch in die Hinterhand komme.

10) Wenn ihr einen Double-Tong von Dame und einer kleinen Karte, oder Bube und einer kleinen Karte habt, und stark dabei in Trümpfen seyd, so spielet die höchste dieser beiden Karten aus. Denn ihr bewirkt hierdurch, daß euer Gehülfe in dieser Farbe Forcen machen könne, da ihr im übrigen doch wenig darauf rechnen konntet.

11) Wenn ihr einen Double-Tong von

zwei geringen Karten habt, und dabei stark in niedrigen Trümpfen seyd, so hütet euch dennoch, diese Farbe anzuspielen, indem ihr durch dieses Anspiel eurem Gehülfen die Figuren aus der Hand spielen würdet, worauf er außerdem vielleicht einen oder zwei Stiche gemacht hätte.

12) Wenn ihr einen Single-Tong von Aß habt, und dabei stark in Trümpfen seyd, so könnt ihr dieses Aß mit Vortheil ausspielen, und euer Gehülfe wird sodann zu beurtheilen wissen, ob er euch diese Farbe kann mit Vortheil trumpfen lassen, oder ob er die übrigen Forcen darin habe.

13) Wenn ihr König Single-Tong habt, so spielet selbigen, wenn ihr auch gleich stark in Trümpfen seyd, nicht aus; denn die Hoffnung bleibt euch, daß, wenn euer Gehülfe B oder eure Gegner diese Farbe anspielen, ihr dennoch den König zum Stiche bringen könnt.

14) Wenn ihr Dame oder Bube Single-Tong habt, und dabei stark in Trümpfen waret, so spielet selbige aus; denn ihr werdet eurem Gehülfen B seine Karten in dieser Farbe verstärken. Wo nicht, so habt ihr Gelegenheit, diese Farbe zu trumpfen.

15) Wenn ihr Single-Tong von einer geringen Karte habt und schwach in Trümpfen seyd, so hütet euch, solche Karten auszuspielen, denn ihr würdet nicht allein eurem Gehülfen eine Figur aus der Hand spielen, sondern ihr werdet auch eure Gegner dahin bringen, daß sie euch Trumpf vorspielen, und

dadurch in dieser Farbe völlig die Oberhand gewonnen.

Habt ihr indessen äußerst schlechte Karten in eurer Hand, so daß ihr Gefahr laufet, Schlemm zu werden, so waget diese einzelne Karte, in Hoffnung, daß ihr diese Farbe das nächste Mal trumpfen werdet.

Ueberhaupt ist es nicht rathsam, einen Single-Tong, und noch weniger einen Double-Tong, anzuspielen, wenn man nicht besonders stark in Trümpfen ist, das heißt fünf an der Zahl hat; denn die Gegner merken es gar zu bald, und fangen sodann an, gleich Trumpf zu spielen, wodurch euer Spiel sehr verschlimmert werden würde.

16) Wenn ihr gar keine Invite-Karten habt, so spielet diejenige Farbe nach, worauf der Gegner D invitirt hat; ihr werdet dadurch das Gute bewirken, daß euer Gehülfe B in die Hinterhand komme und die Tenace erhält.

Es ist selten rathsam, eine Farbe anzuspielen, in der man eine Tenace hat. Mit Aß, Dame u. s. w. in einer Farbe, mit König, Bube u. s. w. von einer andern, und einer dritten schwachen, bleibt es allemal das Beste, von dieser letzten zu invitiren, was man Rebours spielen nennt.

Drittes Kapitel.

Einige Regeln, welche, sobald man nur mit einem Spiel Karten spielet, bei Aufwählung des Trumpfs beobachtet werden müssen.

1) Es ist durchaus nothwendig, daß ich mir in diesem Falle bei dem jedesmaligen Geben die Aufwähl-Karte bemerke, und darauf achte, wann selbige herauskomme; denn hierdurch kann ich sehr oft mein Spiel mit Gewißheit berechnen, und mir den größten Vortheil verschaffen.

2) Wenn ihr (nämlich A) eine Trumpfkarte aufgewählt habt, so haltet selbige, so lange es ohne euren Schaden geschehen kann, zurück; denn ihr gebt dadurch eurem Gehülfen B den sichersten Beweis, daß euch noch dieser Aufwahl-Trumpf verbleibe. Z. E.

Ihr wähltet die Achte auf, habt außerdem noch Zehn und Neun in eurer Hand, so werfet bei Trumpfspiel zuerst die Neun und demnächst die Zehn bei. Oder ihr wähltet die Vier auf, und hättet außerdem noch Fünf, Sechs, Sieben und Acht in eurer Hand, so werfet bei Trumpfspiel zuerst die Fünf, demnächst die Sechs, und nachher die Sieben zu. Auf diese Art werdet ihr eurem Gehülfen zeigen, daß die Aufwähl-Karte noch in eurer Hand ist, und wodurch euer Gehülfe oft großen Vortheil aus seiner Karte ziehen kann, besonders wenn euer Trumpf der letzte seyn

sollte. Verfahret auf die nämliche Art bei Aufwahl von höheren und geringeren Karten.

3) Wenn ihr den König zur Aufwähl-Karte habt, und hättet außerdem Dame und Bube in eurer Hand, so spielet, in sofern ihr Trumpf spielen müßt, zuerst den Buben, und demnächst die Dame; oder

Wenn ihr die Dame zur Aufwahl habt, und hättet außerdem König und Buben in der Hand, so spielet zuerst den König und demnächst den Buben, aus Ursache, um eurem Gehülfen eure Karte bekannt zu machen, damit er sein Spiel darnach einrichten kann.

4) Wenn ihr das Aß zur Aufwahl-Karte habt, und dabei nicht stark in Trümpfen seyd, so erwartet das Spiel von eurem Gehülfen oder Gegnern; es wäre denn, daß ihr in übrigen Farben gute Karten hättet, sodann spielet einen kleinen Trumpf an.

5) Wenn euer Gehülfe B eine Figur aufgewählt hat, z. E. den König, und ihr habt den Buben nur einmal besetzt, so spielet, wenn ihr ans Ausspielen kommt, eure Figur weg, ihr werdet dadurch, da ihr nur schwach im Trumpfe seyd, das Gute bewirken, daß ihr eures Gehülfen Trümpfe verstärket.

Wäret ihr aber stark in Trümpfen, und hättet die Dame oder den Buben drei bis vier Mal besetzt, so spielet auf eures Gehülfen Aufwahl-Figur einen kleinen Trumpf aus, in der Ueberzeugung, daß ihr stärker in Trumpf seyd, als euer Gehülfe.

6) Wenn euer Gehülfe die Dame oder

den Buben aufgewählt hat, und ihr hättet das Aß oder den König nur ein oder zwei Mal besetzt, so hütet euch Trumpf zu spielen, und erwartet solches von andern.

Wäre es aber, daß eure übrigen guten Handkarten solches verlangten, so spielet einen kleinen Trumpf an.

7) Wenn euer Gehülfe B die Zehn aufgewählt hat, und ihr hättet die Dame oder den Buben nur ein Mal besetzt, so spielet nach Anweisung 5.

8) Wenn euer Gegner C linker Hand, den König zum Trumpf aufwählt, so spielet, so oft ihr an's Ausspielen kommt, Trumpf an, in der Vermuthung, daß der König von eurem Gehülfen mit dem Asse gefangen werde. Hättet ihr aber Dame, Bube und einen oder zwei kleine Trümpfe, so spielet in dieser Absicht zuerst die Dame weg, und will der König nicht kommen, so spielet einen kleinen Trumpf nach, denn hat C die Zehn, so wird er allemal einen Stich bekommen, hat aber B die Zehn, so läuft C Gefahr, keinen Stich auf den König zu machen.

Inzwischen müßt ihr euch bei diesen Regeln jedesmal nach euren übrigen Handkarten richten, ob das Trumpfspiel zu eurem Vortheil oder Nachtheil seyn kann.

Denn hättet ihr einen Single-Tong oder gar Renonce in einer Farbe, so würdet ihr euch durch solches Trumpfspielen sehr zum Nachtheile spielen. Ingleichen wenn ihr bemerkt, daß B eine Renonce hat, so dürfet ihr

auch in diesem Fall nicht auf eures Gegners Figur Trumpf spielen, sondern bringt ihm jedesmal seine Renonce nach.

9) Wenn C die Dame zum Trumpf aufwählt, so spielet nach der vorigen Anweisung, in Hoffnung, die Dame zu fangen.

10) Wenn euer Gegner D rechter Hand den König aufgewählt hat, so erwartet das Trumpfspielen von andern.

11) Wenn D die Dame aufgewählt hat, und ihr habt das Aß oder den König, so erwartet gleichfalls das Trumpfspielen von anderer Seite; es wäre denn, daß ihr Aß, König und Buben hättet, sodann spielt den König aus, und verfahret nach Anweisung Kap. 1, Regel 14.

12) Wenn D das Aß aufgewählt hat, so dürfet ihr in keinem Falle Trumpf spielen, es wäre denn, daß ihr die drei übrigen Figuren habt, wo ihr sodann den Buben anspielen müsset, um eurem Gehülfen dadurch einen Wink zu geben, daß euch die beiden übrigen Figuren dennoch verbleiben.

Viertes Kapitel.

Einige allgemeine Regeln für Anfänger.

1) Seyd achtsam sowohl auf das, was ihr zuwerft, als auf das, was ihr ausspielt. Es ist immer gefährlich, einen Dreier zuzuwerfen, wenn ihr den Zweier in der Hand habt.

Nehmen wir an: Unser Gehülfe spiele den Vierer, unser Gegner zur Rechten den Fünfer, und wir würfen den Dreier zu: so zeigen wir unserm Gehülfen an, daß wir das nächste Mal stechen werden; wenn sich aber statt dessen in der Folge der Zweier in unserer Hand befindet, so schwächt es seine Zuversicht, und wird ihn abhalten, sein Spiel bei ähnlichen Gelegenheiten zu spielen.

2) Man nöthige immer den seiner Gegner, welcher der stärkere in Atout ist, zu stechen, selten den schwächeren, nie beide zugleich, sonst bereitet man ihnen erst das Spiel, und giebt dem Einen Gelegenheit, seine kleinen Trümpfe anzubringen, während der Andere seine unbedeutenden Karten zuwirft.

3) Wenn ihr nicht mehr als zwei kleine Trümpfe besitzet, dabei in zwei andern Farben das Aß und den König, auch in der vierten nicht Renonce habt, so müßt ihr gleich zu Anfange so viel Stiche machen, als ihr könnt. Bedienet euer Spielgehülfe in einer von euren Farben nicht, so müßt ihr ihn nicht durch weiteres Nachspielen von einer noch nicht freien Karte nöthigen, Trumpf vorzusetzen, weil solches sein Spiel sehr schwächen könnte.

4) Haben jede der gegeneinander spielenden Parteien fünf Stiche, und ist man sicher, aus der Hand zwei darüber zu machen, so muß man sich durch die Hoffnung, zwei entscheidende Tricks oder acht Stiche zu machen, nicht abhalten lassen, sie zu nehmen; denn wenn ihr den gewissen entscheidenden Stich

verliert; so ist der Unterschied 2, und es verhält sich euer Schaden zu eurem Vortheil in der Ungewißheit, wie 2 zu 1. Eine Ausnahme dieser Regel ist, wenn es wahrscheinlich ist, entweder sich aus dem Matsche zu setzen, oder gar die Partie zu gewinnen. Bei jedem dieser Fälle muß man es darauf ankommen lassen, ob der entscheidende Trick verloren geht.

5) Habt ihr vier markirt, so müßt ihr es euch vorzüglich angelegen seyn lassen, noch einen Point zu gewinnen; denn dieses rettet die Hälfte des Satzes, um welche gespielt wird. Diesen Zweck zu erreichen, müßt ihr mit Behutsamkeit Trumpf ausspielen, wenn ihr gleich ziemlich stark darin seyd. Habt ihr einen Honneur, nebst drei Trümpfen, so kann man dieses schon stark in Trumpf nennen.

6) Hat euer Gegner bereits sechs oder sieben, ihr aber noch nichts markirt, und das Ausspielen ist an euch, so ist in diesem Falle das Beste, was ihr thun könnet, einen oder zwei ungewisse Stiche zu wagen, in Hoffnung, euer Spiel so viel wie möglich zur Gleichheit zu bringen. Gesetzt also, ihr habt die Dame oder den Buben in Trumpf, nebst einem andern Trumpf, dabei aber in andern Farben keine guten Karten, so spielet eure Trumpf-Dame oder Trumpf-Buben aus. Ihr werdet durch dieses Mittel, wofern euer Spielgehülfe in Trümpfen stark ist, sein Spiel noch stärker machen; ist er aber schwach, so verursachet ihr ihm doch keinen Schaden.

7) Wenn ihr neun markirt habt, so müßt ihr, ob ihr gleich stark an Trümpfen seyd, dennoch keinen Trumpf ausspielen, wofern ihr bemerket, daß euer Spielgehülfe eine oder die andere von euer Gegner Karten trumpfen könne. Gebet ihm vielmehr Gelegenheit, seine Renonce anzuwenden. Stehet eure Partie eins, zwei oder drei markirt, so müsset ihr gerade das Gegentheil thun, welches auch statt hat, wenn die Partie zu fünf, sechs oder sieben markirt stehet; denn in beiden letzterwähnten Fällen spielt ihr um mehr als einen Point.

8) Habt ihr die Hinterhand, und findet, daß der dritte Spieler (nämlich euer Gegner D rechter Hand) in derjenigen Farbe, so sein Spielgehülfe C angespielet, keine gute Karten vorsetzen könne: so spielet, im Fall ihr für euch selbst keinen anderweitigen guten Anschlag habt, die von dem Gegner C ausgebrachte Farbe wieder aus. Euer Gehülfe kommt dadurch hinter die Hand, weil der dritte Spieler D in der Farbe nichts hat. Auch wird dadurch der Gegner C öfters genöthigt, die Farbe zu verändern, welches euch in solcher neuen Farbe denselben Nutzen schaffet.

9) Beobachtet mit stillschweigender Aufmerksamkeit die verschiedenen Systeme derer, mit denen man gewöhnlich spielt. Es ist etwas sehr Seltenes, daß nicht jeder seine besondere Weise hat, deren Kenntniß einen beständigen Vortheil gewährt. Der Eine invitirt vorzugsweise mit dem Aß, ein Anderer thut es nur im Nothfalle. (Dieß kann oft

ein Fingerzeig werden, als zweiter den König einzusetzen.) Ein Spieler aus der alten Schule spielt nie einen Single-Tong an, ohne sechs Atouts zu haben. Mehrere thun es wegen Schwäche an Atouts. Einige werfen mit List hohe Karten auf die Invite ihres Gegners, und stellen sich dann, in der Absicht irre zu führen, als überlegten sie, obschon ihnen nichts anders zu spielen übrig blieb. Durch diese Beobachtung wird man nicht nur in den Stand gesetzt, jeder arglistigen Absicht zu begegnen, sondern sie sogar zum eigenen Vortheile zu benutzen.

Fünftes Kapitel.

Erörterung, in Fragen und Antworten abgefaßt.

1) Wie müssen die Folgekarten in Trumpf gespielt werden?

Ihr müßt mit der höchsten Karte den Anfang machen.

2) Wie müssen die Folgekarten in andern Farben, so nicht Trumpf sind, gespielt werden?

Wenn ihr fünf Karten an der Zahl habt, so fanget mit der niedrigsten an, habt ihr aber drei oder vier, so spielet immer die höchste eurer Folge- oder Sequenz-Karten.

3) Warum spielet man lieber Folgekarten, als andere Farben?

Weil solches der sicherste Ausschlag ist, daß man sich dadurch in andern Farben insgemein hinter die Hand setzt.

4) In welchen Fällen müßt ihr euch bemühen, frühzeitige Stiche zu machen?

Wenn ihr schwach im Trumpf seyd, d. i. nicht mehr als zwei oder drei derselben habt.

5) In welchen Fällen müßt ihr nicht eilen, Stiche zu machen?

Wenn ihr stark in Trumpf seyd, so nach folgenden Fällen am gewissesten ist:

Aß, König und drei kleine in Trumpf.
König, Dame und drei kleine.
Dame, Bube und drei kleine.
Dame, Zehn und drei kleine.
Bube, Zehn und drei kleine.
Dame und vier kleine.
Bube und vier kleine.

6) Wann müßt ihr eine Farbe spielen, darin ihr das Aß habt?

Wenn solche Farbe nur aus drei Karten besteht, ein andres ist in Trumpf.

7) Wann müßt ihr eine solche Farbe, darin ihr das Aß habt, nicht anspielen?

Ihr müßt sie nicht anspielen, wenn ihr in irgend einer andern Farbe vier oder mehrere Karten habt; denn das Aß ist ein Beistand derjenigen Farbe, darinnen ihr am Besten seyd, und es setzet euch in den Stand, wenn die Trümpfe heraus sind, solche eure beste Farbe einzubekommen.

8) Wie muß man spielen, wenn linker

oder rechter Hand eine Karte von Wichtigkeit aufgewählt worden ist?

Wenn das Aß zu eurer rechten Hand aufgewählt worden ist, und ihr habt in Trumpf nur die Zehn oder Neun, dabei Aß, König und Dame in einer andern Farbe, eure acht übrigen Karten aber haben keinen Werth, so fanget mit dem Aß derjenigen Farbe an, worinnen ihr Tertie-Major habt. Dieses belehrt euren Gehülfen, daß die Uebermacht in dieser Farbe sich bei euch befinde; spielet sodann eure Trumpf-Zehn, denn euer Gehülfe kann doch etwa König, Dame, Buben in Trumpf, oder zwei Honneurs zugleich haben. Bestünden letztere in König und Buben, so wird euer Gehülfe eure Zehn gehen lassen, und hernach, wenn er zum Ausspielen kommt, die Farbe anspielen, worinnen ihr am kühnsten seyd. Gelanget ihr nun dadurch wieder zum Ausspielen, so nehmet die Trumpf-Neun, wodurch euer Gehülfe fast sicher die Dame einfangen wird, wenn er ihr hinter der Hand sitzt. Auf gleiche Weise könnt ihr eures Gegners Vortheil, auch wenn er König oder Dame euch zur rechten Hand aufwählte, sehr einschränken. Wäre zu eurer rechten Hand die Zehn aufgewählt, und ihr habt den König, den Buben, die Neun, und zwei kleine Trumpf, nebst acht Karten von keinem Werthe, so spielet den Trumpf-Buben an, damit die Zehn keinen Stich mache; ihr behaltet auch außerdem die Zehn in eurer Gewalt, wenn ihr, im Fall euer Gegner euch wieder Trumpf zuspie-

let, mit der Neun das oben erklärte Finessiren versuchet. Ein gleiches habt ihr bei der zur Rechten aufgewählten Trumpf-Neun zu beobachten.

9) Wann könnt ihr, als zweiter Spieler, König, Dame, Buben oder Zehn aufsetzen, oder nicht?

Habt ihr in einer Farbe den König und ein kleines Blatt, und euer Gegner rechter Hand spielt solche Farbe an, so setzt den König nicht auf, es wäre denn, daß ihr nöthig hättet, an das Ausspielen zu kommen. Denn ein guter Spieler bringt selten eine Farbe an, davon er selbst das Aß hat, weil er, wenn die Trümpfe heraus sind, dadurch sein Spiel noch gut machen kann. Gleiche Vorsicht ist bei der mit einem kleinen Blatte besetzten Dame nöthig, ingleichen mit dem Buben oder Zehn, indem durch das Aufsetzen eines des letztern zu sehr verrathen wird, daß man in solcher Farbe schwach sey.

10) In welchen Fällen müßt ihr euren Gegner übertrumpfen, und in welchen Fällen müßt ihr solches nicht thun?

Wenn ihr schwach in Trumpf seyd, müßt ihr übertrumpfen, seyd ihr aber stark in Trümpfen, so werfet eine schlechte Karte bei.

11) Warum sollt ihr die Uebermacht in eures Gegners beste Farbe, so wenig, als möglich, aus den Händen lassen?

Weil ihr, wenn ihr eure hohen Blätter alle weggespielt, und euer Gegner oder dessen Gehülfe noch den letzten Trumpf übrig hat,

Gefahr laufet, drei Stiche zu verlieren, indem ihr euch, einen zu gewinnen, bemühet.

12) Warum müßt ihr, wenn euer Gegner rechter Hand eine Farbe anspielet, darinnen ihr Aß, König und Dame habt, lieber das Aß, als die Dame aufsetzen?

Weil solches dem Gegner ein Blendwerk machet, woran euch in diesem Falle so viel gelegen, das ihr nicht achten müsset, daß euer Gehülfe zugleich getäuscht wird.

13) Wann ist es rathsam, euch merken zu lassen, in welcher Farbe ihr am stärksten seyd?

Wenn ihr nun eine zahlreiche Farbe habt, und Trumpf spielt, um diese Farbe einzubekommen, so könnt ihr zu erkennen geben, daß ihr gedachte Farbe angespielt zu haben wünschet. Seyd ihr aber in allen Farben stark, so habt ihr nicht nöthig zu entdecken, in welcher ihr am Besten stehet.

14) Warum spielet ihr von zwei Farben, darin ihr gleiche Anzahl Karten habt, lieber diejenige aus, von welcher eure höchste der König ist, als die, so von der Dame anhebt?

Weil es sich wie 2 zu 1 verhält, daß der Gegner linker Hand das Aß nicht habe. Spielet ihr aber die Farbe an, in welcher ihr die Dame habt, so ist 5 gegen 4 zu wetten, daß einer von beiden, entweder das Aß oder der König, in der Hand des gedachten Gegners sey, folglich eure Dame verloren gehe, und ihr euch also zum Schaden spielet.

16) Warum spielt ihr lieber eine Farbe

an, darin eure höchste Karte die Dame, als eine andere, so vom Buben angeht?

Die Antwort ist im vorgehenden Punkte enthalten.

16) Warum werfet ihr, wenn ihr von einer Farbe die vier höchsten Karten habt, die oberste bei?

Eurem Gehülfen die Beschaffenheit eures Spiels zu erkennen zu geben.

17) Wie müßt ihr eurem Gehülfen beförderlich seyn, daß ihm in seiner zahlreichen Farbe so viel Stiche, als möglich, eingehen?

Zuvörderst müßt ihr ihn nicht ohne Noth um seine Trümpfe bringen; hernach, wenn ihr weniger Karten in einer Farbe habt, als euer Gehülfe, durch Zuwerfung der höhern Blätter das Ausspielen zu erhalten suchen u. s. w.

18) Wie müsset ihr spielen, wenn euch zur rechten Hand die Dame aufgewählt worden ist, und ihr Aß, Zehn, einen kleinen, oder König, Zehn und einen kleinen in Trumpf habt, euer Gegner rechter Hand aber den Buben ausspielet?

Ihr müsset ihn gehen lassen; denn ihr könnt dadurch leicht einen Stich Vortheil haben, hingegen niemals etwas verlieren.

19) Es sind vier Stiche gemacht, und darunter ist zwei Mal Trumpf herumgespielt worden; euer Gehülfe hat zwar drei Trümpfe gehabt, darunter aber keiner höher, als die Achte. Er spielt seinen dritten und letzten Trumpf, und der nächste Spieler setzet den

Buben auf. Es ist also, weil Trumpf=Aß und Dame in eurer Hand, nur noch der König gegen euch. Nun wird gefragt, müßt ihr das Aß oder die Dame aufsetzen?

Ihr müsset das Aß aufsetzen; denn es verhält sich wie 9 zu 8, daß der König in der Hand des letztern Spielers sey. Setzet ihr die Anzahl der Karten auf zwei herunter, so ist für euch 2 gegen 1 zu wetten, daß auf euer Aß der König fallen werde. Bei ähnlichen Vorfällen kann auch in andern Farben nach dieser Art gespielt werden.

20) Gesetzt, ihr habt in dieser oder jener Farbe nur noch zwei Karten in eurer Hand übrig, nämlich Dame und Zehn. Der Bube und die Neun dieser Farbe sind bei dem Gegner. Euer Gehülfe spielet diese Farbe an, euer Gegner rechter Hand setzt die Neun auf, und behält also nun noch eine Karte übrig. Hier fragt sich's, ob ihr die Dame oder die Zehn aufsetzen sollet?

Die Dame; denn daß euer Gegner linker Hand den Buben habe, verhält sich wie 2 zu 1. In allen Fällen gleicher Art müßt ihr nach dieser Regel spielen.

Sechstes Kapitel.

Einige Anweisungen, wie man bei dem Whistspiele dem Gedächtnisse zu Hülfe kommen könne, nebst einigen besondern Fällen.

1) Stecket von jeder Farbe, so ihr in der Hand habt, die niedrigste Karte zur linken Hand, und fahret mit den übrigen nach der Ordnung bis zur Rechten fort. Mit den Trümpfen macht es eben so, und stellet sie allen andern Farben zur Linken.

2) Wenn ihr bei dem Fortgange des Spiels befindet, daß ihr von dieser oder jener Farbe die beste Karte übrig behaltet, so steckt solche euren Trümpfen zur Linken.

Seht ihr aber, daß ihr die Karte nächst der höchsten zu merken habt, so steckt solche euren Trümpfen rechter Hand.

3) Ist es die dritte Karte von der höchsten, darauf ihr ein besonderes Augenmerk richten müßt, so steckt eine geringere Karte derselben Farbe zwischen die Trümpfe, und gedachte dritte von der höchsten; beide aber euren Trümpfen zur Rechten.

4) Damit ihr euch des ersten Ausschlags eures Gehülfen erinnern möget, so steckt eine geringe Karte dieser Farbe mitten unter eure Trümpfe; habt ihr aber nur einen Trumpf: sodann stecket selbige diesem Trumpfe zur Linken.

5) Wenn ihr die Karten gegeben habt, und es würde mit demselben Spiel Karten

Trumpf gemacht, so steckt den aufgewählten Trumpf allen euren übrigen Trümpfen zur Rechten, und gebet ihn so spät als immer möglich aus, damit euer Gehülfe in der Gewißheit, daß solcher Trumpf noch in eurer Hand sey, sich mit seinem Spiele darnach richten könne.

6) Um sich ein Merkmal zu machen, welcher von den Gegnern Renonce habe, und in welcher Farbe solche sey, kann folgende Anweisung dienen.

Gesetzt, die beiden Farben, so ihr in eurem Spiele rechter Hand gesteckt, bilden eure Gegner vor, nach der Ordnung, wie selbige euch zur Rechten oder zur Linken sitzen.

Wenn ihr nun argwohnt, daß einer eurer Gegner in dieser oder jener Farbe sich renoncirt habe, so stecket eine geringere Karte solche vermuthlich Renonce unter diejenigen Karten, welche denselben Gegner vorstellen sollen. Ihr macht euch hierdurch ein Merkmal, nicht nur, daß etwa überhaupt eine Renonce sey, sondern auch, welcher von euren Gegnern sich renoncirt haben möchte, und in welcher Farbe solches geschehen.

7) Trägt es sich nun zu, daß die Farbe, so den Gegner, der sich die Renonce gemacht hat, vorstellet, eben seine Renonce ist, so vertauscht solche Farbe mit einer andern, und steckt unter diejenige, so an die Stelle getreten, eine niedrige Karte der Farbe, worin die Renonce ist; habt ihr auch keine mehr davon, so kehrt eine andere Karte, nur nicht einen

Careau, das oberste zu unterst, und steckt sie an besagten Platz.

8) So wie ihr euch ein Merkmal machen könnet, wobei ihr euch des ersten Anschlages eures Gehülfen erinnert, so könnt ihr euch auch ein Denkzeichen setzen, daß ihr nicht vergesset, was jeder eurer Gegner für eine Farbe zuerst ausgebracht. Stecket zu diesem Behuf die von den Gegnern ausgespielten Farben jede in den Platz, der eure Gegner vorbilden soll, nachdem sie euch rechter oder linker Hand sitzen; habt ihr bereits andere Farben bestimmt, sie vorzustellen: so vertauschet solche Farben gegen diejenigen, darinnen jeder einen Ausschlag thut.

Ihr könnt auch nach dieser Weise verfahren, wenn ihr es für nöthiger haltet, euch des ersten Ausschlags der Gegner zu erinnern, als ein Merkzeichen einer etwanigen Renonce zu haben.

Siebentes Kapitel.

Gesetze des Whistspiels.

1) Spielt einer der Spielenden außer seiner Ordnung eine Karte aus, so hat jeder seiner Gegner das Recht, zu verlangen, daß die ausgespielte Karte, zu welcher Zeit in dem gegenwärtigen Spiele es ihm beliebt, aufgegeben werde; nur muß der Besitzer dadurch nicht gezwungen seyn, zu verleugnen. Oder

wenn einer der Gegenpartie am Ausspielen ist, kann er von seinem Gehülfen fordern, diejenige Farbe zu nennen, die er ausgespielt haben will. Die genannte Farbe muß alsdann ausgespielt werden, wenn sie der Gehülfe hat.

2) Man kann nicht eher auf die Strafe des Verleugnens dringen, bis der Stich umgekehrt, und aus der Hand gelegt worden, oder bis derjenige, welcher verleugnet, oder bis sein Gehülfe von neuem ausgespielt hat.

3) Hat Jemand verleugnet, so kann die Gegenpartie drei Points markiren, und hätte, dieser Strafe ungeachtet, der verleugnende Theil gewonnen, so gilt solches nicht, und sie dürfen nur neun markiren. Die solchergestalt zur Strafe des Verleugnens markirten drei Points haben das Vorrecht vor allen andern Points.

4) Ruft Jemand seinen Gehülfen des Aussagens wegen, da die Partie zu mehr oder weniger als acht markirt stehet, so kann jeder der Gegner verlangen, daß von neuem gegeben werde. Die beiden Gegner können auch hierüber mit einander zu Rathe gehen.

5) Nachdem die aufgewählte Trumpfkarte bereits gesehen worden, darf man seinen Gehülfen nicht mehr erinnern, daß er des Ausspielens wegen rufen sollte.

6) Ist der aufgewählte Trumpf bereits gesehen, so können die etwanigen Honneurs des vorhergehenden Spieles nicht mehr markirt werden, es wäre denn, daß man solches schon zuvor gemeldet hätte.

7) Läßt Jemand eine Karte auf den Tisch fallen, daß sie gesehen wird, so steht einem jeden frei, diese Karte zu nennen, er muß aber die rechte treffen, und die Absonderung beweisen können. Nennet er aber die unrechte Karte, so hat jeder der Gegenspieler das Recht, in dem gegenwärtigen Spiele einmal zu verleugnen, daß in dieser oder jener Farbe entweder die höchste oder die niedrigste Karte aufgegeben werden solle.

8) Verleugnet Jemand, zeigt es aber an, ehe die Karten umgewendet werden, so sind die Gegner berechtigt, zu verlangen, daß er in der angespielten Farbe, nachdem sie es für gut befinden, entweder seine höchste oder niedrigste Karte aufgebe, oder sie haben die Wahl, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, die aufgeschlagene Karte aufzufordern, es muß aber kein Verleugnen dabei verursacht werden.

9) Wird bei dem Geben eine Karte umgekehrt, so steht es der Gegenpartie frei, zu bestimmen, ob von neuem gegeben werden solle; vorausgesetzt, daß noch keiner seine Karten besehen hat. Ist aber einer von ihnen selbst an dem Umkehren Schuld gewesen, so hat derjenige die Wahl, welcher gegeben hat.

10) Wird das Aß oder eine andere Farbe ausgespielt, und der letzte Spieler giebt bei, ehe die Reihe an ihm ist, so kann sein Gehülfe, er mag nun in der angespielten Farbe Renonce haben, oder nicht, weder trumpfen, noch sonst überstechen, wenn er, ohne verleugnen zu müssen, den Stich gehen lassen kann.

11) Liegt in dem Spiele ein Blatt umgekehrt, so muß von neuem gegeben werden, ausgenommen, wenn es in der letzten Karte ist.

12) So lange man im Geben begriffen ist, darf keiner der Spielenden seine Karte aufnehmen und besehen. Geschieht solches, und es wird vergeben, so giebt dieselbe Person zum zweiten Male. Wenn bei dem Geben ein Blatt umgekehrt wird, so kann man nicht verlangen, daß von neuem gegeben werden soll.

13) Wenn eine Karte ausgespielt worden, und einer der Gegner vor der Hand zugiebt, darf sein Gehülfe den Stich nicht machen, wenn er es, ohne zu verleugnen, unterlassen kann.

14) Jeder muß dahin sehen, daß er seine dreizehn Karten empfangen habe. Hat er deren nur zwölf und bemerkt es nicht eher, als wenn bereits verschiedene Stiche gemacht worden sind, die übrigen Spieler aber haben ihre gebührende Anzahl Karten, so ist das gegenwärtige Spiel deßhalb nicht ungültig, und derjenige, der mit zwölf Karten spielt, ist überdem der Strafe des Verleugnens unterworfen, wenn er wirklich verleugnet hat. Sollte aber einer der übrigen Spieler vierzehn Karten haben, so gilt das Spiel ganz und gar nicht. Auch dann nicht, wenn etwa eine Karte unter den Tisch gefallen oder ins andere Spiel gerathen seyn sollte.

15) Wirft Jemand, in der Meinung, er habe die Partie verloren, seine Karten auf den Tisch und will sich sein Gehülfe nicht er=

geben, so haben die Gegner das Recht zu verlangen, daß jede der aufgewiesenen Karten ausgespielt werden solle, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, nur so, daß kein Verleugnen dadurch verursacht werde.

16) A und B sind Spielgehülfen gegen C und D. A spielt Trefle an, C wirft Pique bei, B setzt den Trefle-König vor, und D giebt Trefle zu; C bekennt, daß er Trefle zu bedienen habe, ehe der Stich umgekehrt ist. Hier frägt es sich, welche Strafe alsdann Statt finde? B kann seine Karte wieder nehmen; D ebenfalls, und A und B haben das Recht C zu nöthigen, seine höchste oder niedrigste Karte in der angespielten Farbe aufzusetzen.

17) Ist Jemand sicher, aus seiner Hand alle Stiche zu machen, so kann er seine Karten aufzeigen. Befände sich aber unter seinem Spiele eine Karte, die ihm nicht eingehen kann, und er hat aufgezeigt, so setzt er sich dadurch der Strafe aus, daß jede seiner Karten aufgerufen werde, zu welcher Zeit es dem Gegner beliebt.

18) So lange das Spiel dauert, darf keiner seinen Gehülfen fragen, ob er einen Honneur ausgespielt habe.

19) In der Mitte einer Partie darf niemand ein frisches Spiel Karten nehmen, es wäre denn, daß alle Spieler darin willigten.

20) Derjenige, welcher gegeben hat, muß den gewählten Trumpf so lange auf dem Tische aufgedeckt liegen lassen, bis die Reihe zu

spielen an ihn kommt. Nachdem er aber diesen Trumpf unter seine Karten gesteckt hat, darf keiner mehr nachfragen, welches Blatt aufgewählt worden, wohl aber, welche Farbe Trumpf sey. Dieses Gesetz ist zu dem Ende angenommen, damit der Geber nicht die unrechte Karte nenne, welches sonst geschehen möchte.

21) Wenn eine Compagnie neun Points markirt hat, so kann sie die Partie nicht anders gewinnen, als wenn sie einen oder mehrere Tricks macht. Macht sie keinen Trick, hat aber Honneurs gehabt, so bleibt sie auf neun stehen, wenn die Gegner nicht so viel Tricks gemacht haben, daß sie damit die Partie beendigen können.

22) Die Tricks gehen jedesmal den Honneurs vor. Stände also z. E. eine Compagnie auf neun und die andere auf acht, die erste macht einen Trick, die andere hätte aber vier Honneurs gehabt, so hat die erste die Partie gewonnen.

23) Wenn die eine Compagnie die Partie mit Trick beendigt, so darf die andere die Honneurs, welche sie gehabt hat, nicht anlegen. Stände letztere z. E. auf zwei, und erstere auf neun, diese machte einen Trick und jene hätten vier Honneurs gemacht, so darf sie diese nicht markiren, vielmehr hat sie die Partie Triple verloren.

24) Spielt man nur mit vier Honneurs, und die eine Compagnie steht in der entscheidenden Partie auf acht, so hat sie das Recht,

sich auszurufen; hat nämlich einer von beiden Spielern zwei Figuren von Trumpf in der Hand, so frägt er seinen Gehülfen, ob er ebenfalls eine Figur hat. Ist dieß der Fall, so ist die Partie für sie gewonnen, und die Karten werden, ohne daß das Spiel ausgespielt wird, geworfen. Eben so ist die Partie gewonnen, wenn einer allein drei Figuren in der Hand hat. Sind aber beide Spieler in den andern Farben, welche nicht Trumpf sind, ebenfalls stark, so daß sie Hoffnung haben, einen Schlemm zu machen, so ist es nicht rathsam, von dem ihnen zustehenden Rechte des Ausrufes Gebrauch zu machen.

Achtes Kapitel.

Zusatz, einige Fälle betreffend.

1) Wenn man bemerkt, daß die Gegner noch drei oder vier Trümpfe haben, und man selbst, nebst dem Gehülfen, gar keine hat, so muß man in diesem Falle die Gegner nie forciren, weil man dadurch einem von ihnen Gelegenheit geben würde, eine geringe Karte wegzuwerfen; man soll vielmehr in der Farbe des Gehülfen anspielen, um zu verhindern, daß die Andern nicht einzeln mit ihren Trümpfen Stiche machen.

2) Wenn man Aß, König und drei kleine in einer Farbe hat, die noch nicht ausgespielt worden ist; wie soll man dann spielen, um

sich alle möglichen Vortheile seiner Karten zu verschaffen? Man spielt ein kleines Blatt von der Farbe, worin man Aß, König und drei kleine hat, weil man vermuthen kann, daß der Gehülfe eine bessere Karte in dieser Farbe hat, als der letzte Spieler. Wenn die Sache sich so verhält, und jeder der Gegner drei Karten von dieser Farbe hat, so wird man fünf Stiche in dieser Farbe machen. Spielt man hingegen das Aß oder den König von dieser Farbe, so ist es wie 2 gegen 1, daß der Gehülfe die Dame nicht hat. Spielt man also das Aß oder den König zuerst aus, so verhält es sich wie 2 gegen 1, daß man nur zwei Stiche in dieser Farbe machen werde. Man kann immer auf diese Weise spielen, wenn alle Trümpfe heraus sind und man gute Karten in andern Farben hat, um die bewußte Farbe wieder ans Spiel zu bringen.

3) Wünscht man, daß die Gegner Trumpf anspielen möchten, und der Gehülfe eine Invite in einer Farbe gemacht hat, worin man Aß, Bube, Zehn, Neun und Achte, oder König, Bube, Zehn, Neun und Achte hat, so werfe man die Achte von dieser Farbe zu. Dieß wird wahrscheinlich den Gegner veranlassen, Trumpf zu spielen, sobald er den Stich wird gemacht haben.

4) Wenn man sein Spiel dem Gehülfen bekannt machen will, so kann man folgende Regel beobachten: Gesetzt, man hätte eine Quarte-Major in Trumpf, oder vier von den besten, und man würde zu stechen genöthigt,

so müßte dieß Letztere mit dem Höchsten geschehen, dann aber mit dem Kleinsten wieder ausspielen, damit der Gehülfe sieht, was für Trümpfe man noch hat. Durch diese Entdeckung kann man leicht viele Stiche machen. Diese Regel ist in allen Farben anwendbar.

5) Wie man großen Schlemm machen kann. Wir wollen annehmen, daß A und B eine Compagnie gegen C und D machen. D giebt die Karten. A hat den König, den Buben, die Neun und die Sieben in Trefle, welche Trumpf ist, eine Quarte-Major in Careau, eine Tertie-Major in Coeur, und Aß und König in Pique; B hat neun Careau, zwei Pique und zwei Coeur; D hat das Aß, die Dame, die Zehn und die Achte in Trumpf und neun Pique; C hat fünf Trümpfe, nebst acht Coeurs. Wenn A nun Trumpf spielt, so muß D ihn stechen, und dann Pique spielen, welche sein Gehülfe C coupirt; C spielt abermals Trumpf, welchen D sticht und Pique spiele, die C coupirt; C spielt abermals Trumpf, welchen D stechen wird. Und da D den letzten Trumpf hat, so muß er solchen wieder ausspielen. Wenn dieß geschehen ist, so macht er, da er noch sieben Pique in der Hand hat, mit denselben sieben Stiche, und folglich großen Schlemm.

Das Cayenne-Spiel.

Dieses Spiel ist eine Art von Whist. Die Abweichung bestehet in Folgenden:

1) Sind die Karten, eben so wie beim Whist, gegeben, und das zweite, von dem Gehülfen des Gebenden gemischte und abgehobene Spiel Karten aufgedeckt auf den Tisch gelegt, so heißt die aufliegende Farbe Cayenne.

2) Der, welcher die Karten gegeben hat, bestimmt nun, wenn er seine Karten besehen hat, die Farbe, die Trumpf seyn soll. Er kann dieß aber auch seinem Gehülfen überlassen.

3) Wird von dem einen oder dem andern die Cayenne-Farbe zum Trumpf gewählt, so werden die Tricks sowohl, als die Honneurs doppelt markirt.

4) Man spielt das Cayenne-Spiel stets mit fünf Honneurs und Rest; und es ist daher ziemlich leicht, in einem einzigen Spiele den Robber zu beendigen. Es ist dazu nur nöthig, daß die eine Compagnie fünf Honneurs in den Händen hat und fünf Tricks macht, wofür zwanzig markirt, also zwei Partien gewonnen werden.

5) Es ist beim Cayenne-Spiel Regel, daß drei Honneurs, drei Aß, vier Honneurs und vier Aß, und fünf Honneurs, welche ein

vorzüglich stark ist, so ist es für die Gegner nicht rathsam, diese Farbe zu spielen, wogegen der Gehülfe desjenigen, der Trumpf gemacht hat, sobald das Ausspielen an ihn kommt, in der Regel Trumpf ziehen muß.

Lob des Whistspiels.

Ich nenne Whist das schönste Spiel von allen!
Für die Behauptung führ' ich Gründe an;
Es will das Whist mir deßhalb so gefallen,
Weil ich dabei an Liebe denken kann. —
„Wie? mit der Liebe ließ es sich vergleichen?"
So hör' ich fragen. — Ja, verehrte Frau'n!
Ihr Zweifel soll an meinen Gründen weichen,
Doch bitt' ich Sie um Nachsicht und — Vertrau'n.

Wer Whist und Liebe nur recht scharf betrachtet,
Erkennt beim ersten Blick die Aehnlichkeit;
Seit Olim's Zeiten ward das Whist geachtet,
Und auch die Liebe als Vertreib der Zeit.
Man nähert sich zu Zwei und Zwei dem Spiele,
Begrüßt zuerst sich fremd und feierlich.
Doch, nach und nach entwickeln sich Gefühle,
Man wird bekannter, endlich — liebt man sich.

Das Wörtchen Whist bezeichnet: tiefe Stille;
Das heißt: Erwarte schweigend das Geschick!
So auch die Liebe! — Bei des Herzens Fülle
Verräth kein Laut das süß empfund'ne Glück.

Die allzu rauschend ihr Gefühl verkünden,
Versteh'n den hohen Sinn der Liebe nicht;
Wenn liebeathmend sich zwei Herzen finden,
Verstummt die Lippe, — nur das Auge spricht.

Von außen seh'n die Kartenblätter alle
Sich täuschend gleich an Farbe, Form und Glanz.
So auch die Damen, schön geschmückt zum Balle,
Das Haar geziert mit Perl'n, Blum' und Kranz.
Doch sind die Karten nur zur Hand genommen,
So zeigt sich's, ob man Trumpf hat oder nicht,
Und auch den Schönen muß man näher kommen,
Denn — leider täuscht gar oft ein schön Gesicht.

Nicht Einer setzt zu Whist und Lieb' sich nieder,
Der nicht beim Aufsteh'n zu gewinnen meint;
Wer erst gewinnt, verliert oft später wieder
Und Glück und Unglück theilt ja unser Freund.
Von keinem wird das dunkle Feld befahren,
Dem nicht die Hoffnung einen Führer schenkt;
O, wohl ihm, wenn auch noch in späten Jahren
Gott Amors Hand den Gang des Spieles lenkt.

Noch kennt man nicht beim vis à vis die Karten,
So wie's dem Freier wohl zu gehen pflegt;
Gar oft muß man des Spieles End' erwarten,
Und nach dem Ausgang erst wird angelegt.
Auch giebt das Whist ein Bild vom Menschenleben:
Die Aß bezeichnen weiter nichts — als Glück!
Der Zufall hat uns die Honneurs gegeben,
Ein kluges Spiel allein erwirbt — den Trick!

Wie in der Liebe sucht man zu ergründen,
Ob unser vis à vis die Hand wohl beut;
Man invitirt, und läßt der Freund sich finden,
So glückt das Spiel, und Beide sind erfreut.
Doch auf nichts Kleines soll man invitiren,
Sonst führt man irre, und betrügt den Mann,
Läßt seine besten Trümpfe ihn verlieren,
Und beide Theile — legen gar nicht an.

Wer sechs Atout hat, darf nicht lange wählen,
Und hat er gar Figuren oben ein,
Der Glückliche, so kann's ihm niemals fehlen,
Er spielt nun gleichsam in den Tag hinein.
Beim Freien blenden oft die äußern Gaben,
Der Reichthum hat so manchen schon bethört;
Die Liebe will sich selbst zum Käufer haben,
Wer Liebe fordert, sey der Liebe werth!

Doch wer zu ängstlich Trumpf zu spielen scheuet,
Verliert das Spiel, und erndtet wenig Dank;
Wer lange zaudert, gar zu blöde freiet,
Der bleibt ein Freiersmann sein Lebelang.
Im Spiel und in der Liebe soll man wagen,
Mit Kühnheit nur erwirbt den Kranz der Held.
Nicht stolz im Glück, — im Unglück nicht verzagen,
Bezeichnet hier wie dort, den Mann von Welt.

Und soll zuletzt der große Schlemm gelingen,
Wodurch man leicht den Robber plein gewinnt,
Muß Glück und Kunst sich brüderlich umschlingen:
Hell sieht die Kunst, — das Glück ist freilich blind;

Das Bostonspiel.

Der Name des Spiels ist aus dem Nordamerikanischen Freiheitskriege entlehnt, indem in der Stadt Boston (mit welchem Namen man das niedrigste Spiel bezeichnet) die Feindseligkeiten anfingen, und Concordia (womit man das höchste Spiel bezeichnet) oder die Vereinigung der dreizehn Staaten zu einer Republik das Resultat des Kriegs war.

Das Spiel ist ein Gemisch aus Whist und L'Hombre. Mit ersterem stimmt es darin überein, daß es mit 52 französischen Karten von vier Spielern, deren jeder 13 Karten erhält, gespielt wird, und die Karten nach ihrer Reihenfolge gelten, so daß das Aß die höchste, die Zwei die niedrigste Karte in jeder Farbe ist. Mit dem L'Hombre hat es dagegen die Aehnlichkeit:

1) daß Jeder für sich spielt und die drei andern zu Gegenspielern hat;

2) daß der Spieler den Trumpf bestimmt;

3) daß sämmtliche Spielende nach der Zahl der Stiche, und der Farbe, worin sie spielen wollen, ein höheres oder niederes Spiel bestimmen, sich darin unter einander überbieten, so daß der, welcher die meisten Stiche und in der bessern Farbe zu machen sich anheischig macht, der Spieler ist;

4) daß nicht blos auf die meisten Stiche, sondern auch darauf gespielt werden kann, gar keinen Stich zu machen;

5) daß endlich der, welcher das angesagte Spiel nicht macht, nicht blos den darauf stehenden Verlust den Gegenspielern zahlt, sondern auch Bete setzt oder angeschrieben erhält. Außer mehrern Abarten theilt man das Spiel in zwei Hauptarten:

A) Boston, wobei die Regel: daß immer nur Einer gegen Drei spielt, durchgreifend ist;

B) Boston-Whist, wobei einer der drei Gegenspieler sich zum Gehülfen des Spielers aufwerfen kann.

A. Einfaches Boston.

1) Der Platz, welchen die Spielenden am Tische einnehmen sollen, kann auf doppelte Art bestimmt werden:

a) entweder so, daß man vier Karten, eine jede von anderer Farbe (Pique, Trefle, Coeur und Careau) in der Art auf den Spieltisch legt, daß auf jede Seite des Tisches eine zu liegen kommt; ferner vier Karten von verschiedener Farbe den Spie-

lern verdeckt reicht, und Jeden eine ziehen läßt, worauf alsdann Jeder den Platz einnimmt, den die gleichartige auf dem Tische liegende Karte bezeichnet; oder

b) so, daß jeder Spieler eine Karte zieht, der, welcher die niedrigste hat (wobei das Aß für die niedrigste gilt), einen Platz wählt, und die übrigen nach der Reihenfolge der Karten links herum ihre Plätze erhalten, so daß der, welcher von den drei Uebrigen die niedrigste Karte hat, dem, welcher einen Platz gewählt hat, zur Linken zu sitzen kommt.

2) In beiden Fällen bestimmt die niedrigste Karte den, welcher zuerst giebt (angiebt). Haben zwei gleiche Karten, so ziehen sie noch ein Mal.

3) Der, welcher am Geben ist, läßt zuvor rechter Hand abheben. Der ihm gegenüber Sitzende prämelirt, und läßt von seinem Nachbar zur Rechten abheben, und die Karte umlegen oder Farbe machen.

4) Der, welcher dem Gebenden zur Linken sitzt, hat die Vorhand, oder spielt aus, und giebt das nächste Mal mit den Karten, womit Farbe gemacht ist, die deßhalb zu seiner Linken liegen bleiben.

5) Die aufgeschlagene Farbe heißt beste (Couleure superieure), die nächst nach ihr folgende, also wenn Pique aufgeschlagen wäre, Trefle und umgekehrt, oder wenn Careau aufgeschlagen wäre, Coeure und umgekehrt, die zweite oder Mittel-Farbe (Couleure), die

beiden andern entgegengesetzten Farben heißen schlechte Farbe (Ordinair). Auch kann man für die ganze Dauer des Spiels zwei beständige Farben zur Ober- und Mittel-Farbe bestimmen.

6) Während der ganzen Partie oder des Recks (siehe Nr. 42.) muß man die auf der Rückseite mit blau oder roth bezeichnete Karte, mit der man gegeben hat, behalten und wenn sie zufällig verwechselt seyn sollte, wiedernehmen.

7) Es wird, wie beim Whist, links herum gegeben, jedoch giebt man vier, auch mehr, selbst alle dreizehn Karten auf ein Mal.

8) Der Gebende setzt jedes Mal vier Marken in den Pot.

9) Wer vergiebt oder eine Karte umschlägt, setzt den Satz noch ein Mal und giebt von neuem.

10) Ohne nochmaligen Einsatz wird von neuem gegeben, wenn eine Karte im Talon verkehrt liegt.

11) Nachdem die Karten gegeben sind, bestimmt der, welcher die Vorhand hat, wie viel Stiche er machen will, wobei er aber nie unter fünf Stich ansagen darf. Getraut er sich nicht, wenigstens fünf Stich anzusagen; so haben die Uebrigen nach der Reihe links herum zu bestimmen. Jeder Nachfolgende kann seinen Vormann durch das Ansagen einer größern Anzahl Stiche, oder einer gleichen Anzahl, wenn er in der zweiten oder besten Farbe zu spielen gedenkt, überbieten. Dem Vormann steht es aber frei, sein anfängliches

Gebot auf die Anzahl Stiche, womit er vom Nachfolgenden überboten ist, zu steigern. Haben solcher Gestalt zwei Spieler eine gleiche Anzahl offerirt, so müssen sie die Farbe angeben, die ein jeder zu Trumpf machen, oder worin er spielen will. Die bessere Farbe entscheidet den Vorrang, bei gleicher Farbe behält der, welcher die Vorhand hat, das Vorgehen und wird Spieler.

12) Mit welchen Namen die verschiedenen Anzahlen von Stichen von fünf bis dreizehn bezeichnet werden, ergiebt die Tabelle A. Die vom Spieler angegebene und nicht die beim Prämeliren aufgeschlagene Farbe wird für das jedesmalige Spiel Trumpf.

13) Jedes angesagte Spiel von fünf bis elf Stich einschließlich, kann durch Misere (Misery), d. h. durch das Erbieten, keinen Stich zu machen, überboten werden, in der Art, wie solches in der Tabelle zu finden ist, zu deren Erläuterung Folgendes bemerkt wird.

Bei Petit=Misere hat der Spieler das Recht, eine Karte, worauf er am leichtesten einen Stich zu erhalten fürchtet, verdeckt wegzulegen, so daß seine Verpflichtung nur darin besteht, auf die übrigen zwölf Karten keinen Stich zu machen. Grand=Misere verpflichtet den Spieler, mit allen dreizehn Karten keinen Stich zu machen. Misere ouvert besteht darin, daß der Spieler die zwölf oder dreizehn Karten, mit denen er spielen will, offen auf den Tisch legt. Misere force enthält keine Abänderung der vorbeschriebenen Spielarten, sondern be=

steht nur darin, daß der Spieler, der Misere offerirt hat, dabei bleibt, wenn auch eine höhere Anzahl Stiche nachträglich angesagt wird, daß er diesem Uebergebote vorgeht, und das Misere forcé, im Fall des Gewinns, höher bezahlt erhält, als das gewöhnliche, und im Fall des Verlustes mehr zahlen muß.

14) Die verschiedenen Arten von Misere forcé kann man gleich ansagen; es ist nicht nöthig, daß man durch eine Steigerung der Stiche erst zur Steigerung des gewöhnlichen Misere gezwungen wird.

15) Beim Miserespiel findet kein Trumpf statt.

16) Der, welcher das höchste Spiel ansagt, erhält dadurch nicht das Recht auszuspielen, sondern dasselbe bleibt der Vorhand.

17) Bei dem angesagten Spiele muß man bleiben, wenn man gleich fände, daß man zu viel Stiche angegeben hätte; man darf nicht auf ein geringeres Spiel zurückgehen.

18) Wenn der Spieler, in der Meinung, die angesagten Stiche nicht machen zu können, sein Spiel aufwirft, so gilt es für verloren, wenn sich gleich finden sollte, daß er es würde haben gewinnen können.

19) Niemand darf das anfängliche Gebot selbst steigern, so lange er nicht überboten wird, wenn er gleich fände, daß er mehr Stiche hätte ansagen können.

20) Ist von allen Spielenden gepaßt, so wird, je nachdem man sich darüber einigt, entweder Misere generale gespielt, d. h. jeder

sucht so wenig Stiche als möglich zu machen, und der, welcher die meisten macht, hat das Spiel verloren; oder es setzt jeder ein oder zwei Marken in den Pot, worauf weiter gegeben wird.

Geht der Rock (siehe Nr. 42), so setzt jeder, sobald er paßt, ein oder zwei Marken in den Pot. Bei Misere generale wird ebenfalls kein Trumpf gemacht.

21) Wer dem Spieler gegenüber sitzt, hat sämmtliche Stiche der Gegenspieler zu sammeln. Beim Misérespiel hat der Spieler die Last, alle Stiche zu sammeln.

22) Die angespielte Farbe muß jeder bedienen, braucht aber, wenn er darin Renonce hat, nicht mit Trumpf zu stechen.

23) Verleugnet der Spieler eine Farbe, die er hat, so ist für ihn das Spiel verloren; gewonnen dagegen, wenn das Verleugnen von einem der Gegenspieler geschieht; dieser muß sodann selbst das abgehende Bete, d. h. das Bete, welches der Spieler einzieht (siehe Nr. 39, 40) ersetzen.

24) Bevor jedoch der Stich umgelegt oder von neuem ausgespielt ist, kann der, welcher falsch zugegeben hat, das Versehen durch Zurücknahme der unrichtigen Karte wieder gut machen; er darf aber den Stich nicht übernehmen, wenn er in der angespielten Farbe geringere Karten hat. Außer diesem Falle kann eine Karte, sobald sie aus der Hand ist, nicht wieder zurückgenommen werden.

25) Durch falsches Zugeben kann der, welcher Misere ouverte spielt, nie sein Spiel verlieren; es ist vielmehr Sache der Gegner, aufzumerken und den Fehler vor dem Umlegen des Stichs zu redressiren.

26) Alle Stiche müssen sofort umgelegt werden; nur so lange, als noch nicht wieder ausgespielt ist, kann man den letzten umgelegten Stich nachsehen.

27) Hat einer der drei Gegenspieler, in der Meinung, am Anspielen zu seyn, eine Farbe gezeigt; so darf der Gegenspieler, welcher wirklich am Ausspielen ist, mit dieser Farbe nicht anspielen.

28) Hat einer der Spielenden angespielt, ohne daß an ihm die Reihe des Anspielens ist; so bleibt es dabei, wenn der Stich umgelegt und von Neuem ausgespielt ist.

29) Die Gegenspieler dürfen nicht vor der Hand zuwerfen; thut es aber der Spieler, so darf er die Karte nicht zurücknehmen, sondern hat der Hinterhand entsagt.

30) Hat einer der Gegenspieler eine oder mehrere Karten vor geendigtem Spiele aufgelegt; so ist das Spiel für den Spieler gewonnen und der Gegenspieler ersetzt das abgehende Bete. Nur wenn der Spieler zuvor seine Karten aufgelegt hat, trifft ihn dieser Nachtheil nicht.

31) Wenn ein Gegenspieler hinter der Hand, oder mit der vierten Karte im Miserespiel dem Spieler einen Stich nimmt, den

er ihm hätte lassen können; so bezahlt er das Spiel allein und ersetzt das abgehende Bete, sofern nicht sonst noch der Spieler einen Stich macht und dadurch das Spiel verliert.

32) Entdeckt es sich erst nach dem Anspielen, daß die Karte unrichtig gegeben ist; so kann dieß dem Spieler nicht schaden, außer wenn seine eigene Karte unrichtig ist, in welchem Falle er das Spiel bezahlt und Bete setzt.

Berechnung der Gewinne, Verluste und Bete.

33) Vor dem Spiele haben sich die Spieler darüber zu einigen, wie hoch sie spielen, d. h. die Marke oder den Point bezahlen wollen.

34) Wer die angesagte Anzahl Stiche macht, erhält den Einsatz des Kartengebers, (siehe Nr. 8) und außerdem von jedem Gegenspieler so viel Marken, als die Tabelle A. ausweist, wobei nach Maaßgabe der bessern Farbe die Anzahl steigt, wie gleichfalls die Tabelle ergiebt.

35) Macht der Spieler mehr Stiche, als er angesagt hat, so wird ihm dafür nichts vergütet.

36) Die Spieler haben sich darüber zu einigen, ob sie außerdem Honneurs (wobei drei Figuren für deux honneurs, vier als quatre honneurs gelten) und wie hoch bezahlen wollen.

37) Wenn der Miserespieler keinen Stich macht, so erhält er außer dem Pot von jedem

Gegenspieler die Anzahl Marken, welche die Tabelle A. für die angesagte Art des Miserespiels bestimmt.

38) Wer die angesagte Anzahl Stiche nicht macht, oder beim Miserespiel einen Stich macht, zahlt jedem Gegenspieler eben so viel Marken, als er erhalten haben würde, wenn er das Spiel gewonnen hätte. Außerdem aber wird ihm so viel, als im Pot steht, als Bete angeschrieben, und wenn bereits Bete stehen, so viel als das höchste Bete mit Zurechnung des Einsatzes beträgt; also 12 Points, wenn 8 das höchste eingeschriebene Bete wäre.

39) Sind bereits Bete angeschrieben, so geht alle Mal das höchste, d. h. wer das nächste Spiel gewinnt, erhält außer den Marken, welche der Tarif A. ausweist, und außer dem Einsatze, das höchste Bete von dem, auf dessen Rechnung es angeschrieben ist, worauf solches gelöscht wird.

40) Wird Misere generale gespielt; so besteht der Nachtheil dessen, welcher die meisten Stiche macht, darin, daß er blos Bete angeschrieben erhält, und wenn zwei gleich viel Stiche haben, daß ihnen das Bete gemeinschaftlich angeschrieben wird. Man pflegt hiebei eine Summe, z. E. 20 oder 30 Points, als höchstes Bete festzusetzen. Wer bei diesem Spiel gar keinen Stich macht, zieht entweder das Bete, welches der zahlen muß, welcher die meisten Stiche macht, oder erhält von jedem Spieler eine bestimmte Anzahl Marken,

worüber man sich beim Anfange des Spiels zu einigen hat.

41) Zuweilen wird das Boston auch mit dem Block gespielt, d. h. einem Jeden werden vor dem Anfange des Spiels 8 Points als stehendes Bete (Block) angeschrieben, so daß der, welcher das erste Spiel macht, außer dem Gewinne und Einsatze, einen Block bezieht, und der, welcher das erste Spiel verliert, als Bete 12 Points (nämlich 8 als Block und 4 als Einsatz) angeschrieben erhält. Sind alle Blöcke abgespielt, so werden einem Jeden von Neuem 8 als Block angeschrieben.

42) Gleich dem L'Hombre spielt man Boston auch mit dem Rock. Diese Spielart besteht darin, daß von jedem gewonnenen Bete ein oder zwei Points, oder nach der Höhe des Betes, von je 10 Points, einer zu einem besondern Fond abgesetzt werden, und sobald auf diese Weise 10 Points zusammen sind, der Rock geht, d. h. daß der Spieler, welcher das angesagte Spiel macht, außer den sonstigen Gewinnen und dem höchsten Bete, diesen besondern Fond bezieht, wogegen er, im Fall des Verlustes, das höchste Bete doppelt angeschrieben erhält. Stehen keine Bete mehr, so werden die nicht gezogenen Blöcke doppelt, die gezogenen einfach gesetzt.

Von den Raisons beim Spiel.

Bestimmte Regeln hierüber aufzustellen, ist schwer, ja fast unmöglich, da so vieles von

Zufälligkeiten, der Karte des einzelnen Spielers, der Lage, worin ihn das Anspielen und das Verhältniß zu den Karten des Gegenspielers oder Mitspielers versetzt, abhängt. Aufmerksamkeit ist zu empfehlen, besonders beim Gegenspiel, vor allem beim Spiel gegen Misere ouverte. Ein aufmerksamer Spieler wird sich seine Principien durch Erfahrung und kluge Berechnung bald selbst bilden, und solche nach den jedesmaligen Umständen modificiren. Für den Unerfahrenen mögen folgende allgemeine Grundsätze zum Leitfaden dienen:

43) Man spielt gerne solche Farben an, worin man wenige oder geringe Karten hat, besonders wenn der Spieler gleich hinter der Hand sitzt, indem er alsdann entweder die höchste Karte aufsetzen und so den Mitspieler frei machen muß, oder im entgegengesetzten Fall die Mitspieler den Stich mit einem geringen Blatte nehmen können. Dagegen muß man

44) ohne Noth nicht solche Farben anspielen, wovon man nur das Aß ohne Suite hat, indem man dadurch die Karte des Spielers frei macht.

45) Den Spieler läßt man nicht gern hinter die Hand kommen, besonders im Miserespiel, sondern sucht ihn in der Mitte zu behalten, weil alsdann sein Spiel unsicher ist.

46) Wenn man dem Spieler vorspielt, so pflegt man klein anzuspielen, besonders wenn er die nächste Karte aufgeben muß.

47) Die von einem der Mitspieler angespielte Farbe pflegt man nachzuspielen.

48) Beim Miserespiel sucht man sich Renoncen zu machen.

49) Zum Ansagen des Miserespiels ist die Karte geeignet, wenn entweder blos niedrige Blätter darin sind, oder neben hohen auch mehrere niedrige derselben Farbe und gleichzeitig Renonce in andern Farben, z. E.

Pique Aß, Bube, Zehn, Sieben, Sechs, Drei, Zwei; Coeur Acht, Vier, Drei, Zwei; Careau Vier, Zwei; oder

Trefle Bube, Acht, Drei, Zwei; Coeur Vier, Drei; Pique Bube, Sieben, Vier, Eins; Careau Vier, Zwei.

B. Boston=Whist.

Es gelten für dieses Spiel die beim einfachen Boston angegebenen Regeln, mit den nachfolgenden Abänderungen und Zusätzen, welche dadurch veranlaßt werden, daß einer der Gegenspieler sich in gewissen Fällen zum Mitspieler aufwerfen kann.

1) Nur wenn nicht mehr als acht Stich angesagt sind, kann sich einer der Gegenspieler als Mitspieler melden. Jedoch lassen Einige auch bei neun Stich einen Mitspieler zu, worüber man sich daher vorher zu einigen hat.

2) Bei Klein=Boston oder fünf Stich muß der Mitspieler drei, bei sechs, sieben und acht Stich vier Stich machen, also beide Spieler

acht oder zehn, elf, zwölf Stich. Gewöhnlich wird Klein-Boston in der schlechten Farbe gar nicht zugelassen, sondern muß immer in der Mittel- oder Besten-Farbe angesagt werden, worüber man sich vor Anfang des Spiels zu einigen hat.

3) Liefern beide Spieler weniger, als diese Anzahl, so ist das Spiel verloren, und derjenige von Beiden, welcher unter der Zahl, die er zu liefern hatte, gemacht hat, bezahlt das Spiel, jedoch nur an die beiden Gegenspieler (nicht seinem Mitspieler) und setzt Bete. Haben beide zu wenig Stiche gemacht, so bezahlt jeder zur Hälfte; haben sie aber die erforderliche Anzahl oder mehr gemacht, so kommt es nicht darauf an, ob der eine mehr oder weniger, als er machen sollte, geliefert hat; jeder zieht den Gewinn und das Bete zur Hälfte.

4) Sobald der Spieler sein Spiel und die Farbe, worin er spielen will, auf die oben sub 11 und 13 angegebene Art angesagt hat, erklärt er zugleich, ob er allein spielen wolle. Bemerket er dieß nicht; so wird vorausgesetzt, daß er einen Gehülfen (Whist) verlange. Es wird also von der Vorhand ab nochmals herumgefragt, und wer als Gehülfe mitspielen will, sagt alsdann (wenn an ihn die Reihe trifft) Whist. Einige spielen es so, daß bei fünf und sechs Stich der Hauptspieler das Whist nicht verbitten darf.

5) Von Einigen wird Boston-Whist auch so gespielt, daß wenigstens sechs Stich ange-

sagt werden müssen, oder daß, wenn der Rock geht, sechs Stiche in den beiden bessern Farben und sieben in der schlechten angesagt werden müssen.

An einigen Orten spielt man so, daß man zwar auch Klein-Boston oder fünf Stich zuläßt, daß aber, wenn es der Hauptspieler verlangt, einer der Uebrigen, und zwar, wenn alle gepaßt haben, der letzte, als Gehülfe, mitspielen muß.

6) Honneurs werden wie bei dem Whist und wie oben sub A. 36 bemerkt, berechnet, und wenn der Hauptspieler mit einem Gehülfen spielt, aus beider Karten zusammengerechnet.

7) Misere überbietet hier, wie die Tabelle B. ergiebt, auch 12 Stich (vergl. A. Nr. 13) und heißt alsdann Revolution.

Berechnung der Gewinne und Verluste.

8) Die Spiele, gewonnen oder verloren, werden, wie oben sub A. Nr. 33 bis 40 beschrieben ist, bezahlt, jedoch mit der Abänderung, daß, wenn ein Gehülfe mitspielt, nur die beiden andern Gegenspieler die im Tarif festgesetzte Zahl der Marken, ein jeder an einen der Spieler zu zahlen haben, und letztere den Einsatz und die Bete theilen. Wie es in diesem Falle mit dem Verluste zu halten, ist sub 3 angegeben.

9) Die Spiele werden nach dem Zahlungstarif sub B. berechnet und bezahlt, wo-

bei folgende Abänderungen gegen das Boston eintreten:

a) Zu der Anzahl der angesagten Stiche werden auch die mehr gemachten und die Honneurs hinzugezählt, (s. A. Nr. 35).

b) Die im Tarif angegebene Zahl zeigt nicht den Gewinn an, sondern mit derselben wird die ad a. erwähnte Gesammtzahl der Stiche und Honneurs, mit Berücksichtigung der Farbe, worin gespielt ist, multiplicirt; die so herausgebrachte Summe wird mit 10 dividirt, so das je 10 einen Point bilden, wobei 5 und darüber für 10 gelten.

c) Geht ein Spiel verloren, so rechnet man die an der angesagten Zahl fehlenden Stiche, der angesagten Zahl (wobei man jedoch einen fehlenden Stich oder Unterstich nicht rechnet), nebst den Honneurs zu und verfährt, wie ad b erwähnt.

Einige Beispiele werden dieses deutlicher machen:

Es sind 6 Stich in der besten Farbe angesagt, werden aber 8 Stich gemacht, und außerdem haben die Spieler oder der Spieler 4 Honneurs; so sind 8 und 4 zusammenzurechnen, also 12, und mit 8 (oder in der zweiten Farbe mit 6, in der schlechten mit 4) zu multipliciren, macht 96, und diese mit 10 dividirt, geben 10 Points, welche der Gewinnende von jedem der Gegenspieler erhält.

Oder es sind 7 Stich in der schlechten Farbe angesagt, aber nur 5 gemacht, und

deux honneurs in der Hand der Spieler, so zählt man den einen Unterstich für das verlorne Spiel, der zweite wird zu den angesagten 7, nebst den Honneurs, zugerechnet, macht 10, diese mit 6 multiplicirt, giebt 60 und mit 10 dividirt, 6 Points, welche der Verlierende an jeden der Gegenspieler zu zahlen hat.

d) Zur Vermeidung dieser Berechnung ist der Tarif in der Tabelle B. in Marken ausgerechnet. Die horizontal in der obersten Reihe der Tabelle stehenden Zahlen deuten die Anzahl der Stiche und Honneurs an, die seitwärts stehenden Buchstaben B. M. S. die Farbe (Beste, Mittel, Schlechte Farbe), die dicht hahinter stehenden Zahlen deuten den Multiplicator an, und die dahinter stehenden Zahlen enthalten die berechneten Points.

e) Wie hoch jede Art des Miserespiels bezahlt wird, ist in der Tabelle besonders angegeben.

9) Einige gestatten beim Boston-Whist auch Grandissimo, d. h. der Spieler macht gar keinen Trumpf, in diesem Fall wird das Spiel, wenn der Spieler in der Vorhand ist, so hoch bezahlt, als eins in der besten Farbe, sonst aber ein und ein halb Mal so hoch. Auch wird hierbei ein Gehülfe zugelassen.

10) Es ist zweckmäßig, die beigefügten Zahlungstarife auf Pappe kleben zu lassen, um solche beim Spiel gleich zur Hand zu

haben. Man kann dergleichen Tarife auch in dieser Art in Kunsthandlungen erhalten; sie sind indeß nicht immer nach denselben Grundsätzen und Progressionen berechnet.

11) Die für den zufälligen Schlemm (d. h. wenn Schlemm gemacht wird, ungeachtet nur elf Stich oder weniger angesagt sind) angesetzten zehn und zwanzig Marken zahlt jeder Verlierende, außer dem sonstigen Verluste, dem Gewinnenden als besondere Prämie.

Von den Raisons beim Spiel.

12) Wenn der Spieler ohne Gehülfen spielt, so bleibt es bei dem, was sub A. Nr. 43 über diesen Gegenstand bemerkt ist.

13) Wenn ein Gehülfe mitspielt, und dem Hauptspieler gegenüber sitzt; so gelten hier die Regeln des Whistspiels. Wenn aber in diesem Fall

14) die Spieler nebeneinander sitzen; so muß die Vorhand darauf bedacht seyn, den Gegnern die großen Karten aus der Hand zu spielen, damit die Hinterhand, wenn sie nicht überstechen kann, ihre Könige und Damen frei mache, die Hinterhand muß dagegen bemüht seyn, die Vorhand sicher ans Spiel zu bringen.

15) Hat ein Spieler die Farbe, die sein Freund anspielt, nicht zu bedienen, und will oder kann er nicht mit Trumpf stechen; so sucht er die Farbe abzuwerfen, von der er wünscht, daß sie ihm nicht angespielt werde.

16) Haben die Gegner bereits so viel Stiche, daß die Spieler ihr Spiel nicht mehr gewinnen können; so mag jeder Spieler seine Anzahl Stiche zu machen (sich frei zu spielen) suchen, wenn er auch die Stiche seines Mitspielers abstechen müßte.

C. Abarten des Bostonspiels.

1) In neuern Zeiten hat man angefangen, das Boston in der Art zu spielen, daß der Gebende sich nur eine, jedem Mitspieler 17 Karten giebt, und letztere, ein jeder vier Karten auswerfen, welche der Gebende erhält, wodurch sehr große Spiele zum Vorschein kommen.

2) Boston à trois oder Tri-Boston. Zu diesem Spiele sind nur drei Spieler erforderlich. Es werden alsdann alle Zweien und die Careaus bis auf Aß, König, Dame aus dem Spiel geworfen, Careau fortwährend zur Oberfarbe und Coeur zur zweiten Farbe gemacht. Gewinn und Verlust sind hierbei höher, als beim gewöhnlichen Boston, jedoch ist es weniger interessant, außer daß das Careau-Spiel seine eigene Freiheiten hat. Miserespiele kommen selten vor; man pflegt dabei dem Spieler die Wahl zu lassen, den Anspielenden zu benennen, um in die Hinterhand zu kommen; auch werden die Miseres wohl noch ein Mal so hoch als sonst bezahlt.

3) Boston à deux. Die Karten werden, wie bei Boston à trois, ausgewählt und gegeben, von den 13 Karten, die übrig bleiben, nehmen die beiden Spieler wechselsweise, nach-

dem jeder eine Karte weggelegt, eine Karte ab, bis die dreizehnte abgenommen ist. Jeder ist gezwungen, eine gleiche Anzahl Karten abzunehmen. Sind alle abgenommen, so sagt die Vorhand ihr Spiel an.

Stiche	A. Bezahlungs-Tarif für Boston.	Marken.		
		Schlechte Farbe.	Mittel Farbe.	Beste Farbe.
5	Kl. Boston	1	2	4
	Petit Misere	4	—	—
6	Gr. Boston	4	6	8
	Gr. Misere	8	—	—
7	Independence	8	10	12
	Gr. Misere forc.	12	—	—
8	Gr. Independence	12	16	20
	Petit Misere ouv. . . .	20	—	—
9	Philadelphia	20	26	32
	Petit Misere ouv. forc. .	32	—	—
10	Gr. Philadelphia	32	40	48
	Gr. Misere ouv.	48	—	—
11	Souveraine	48	60	72
	Gr. Misere ouv. forc. .	72	—	—
12	Gr. Souveraine	72	86	100
13	Concordia	100	150	200

Angesagte Stiche.	B. Bezahlungs-Tarif für Boston-Whist.	Points oder Marken.	Multiplicator und Farbe.		
			S.	M.	B.
5—8	Kl. Boston		2	3	4
	Misere	4	—	—	—
6—10	Gr. Boston		4	6	8
	Gr. Misere	8			
7—11	Independence . . .		6	9	12
	Gr. Misere forc. . .	12			
8—12	Gr. Independence .		8	12	16
	Pet. Misere ouv. .	16			
9	Philadelphia		12	18	24
	Pet. Misere ouv. forc.	24			
10	Gr. Philadelphia .		16	24	32
	Gr. Misere ouv. .	32			
11	Souveraine		24	36	48
	Gr. Misere ouv. forc.	48			
12	Gr. Souveraine . .		32	48	64
	Revolution	64			
13	Concordia		64	96	128
	Schlemm-Whist . .	10 P.			
—	Schlemm allein . .	20			

Wenn bei 9 Stich ein Whist zugelassen wird, so muß der Schlemm ebenfalls bezahlt werden, er mag gewonnen werden oder verloren gehen.

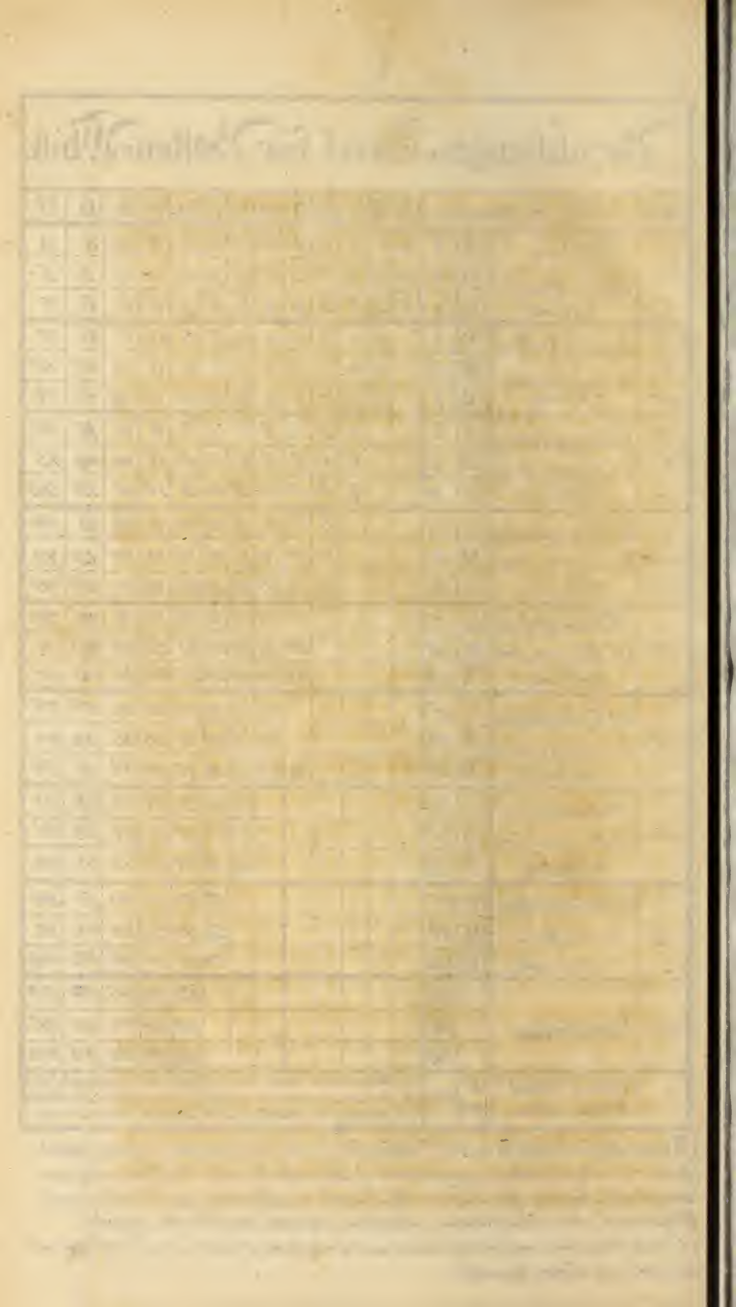
C.

Bezahlungs-Tarif für Boston-Whist.

Stiche	Levées & Honneurs			5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
5	Boston	S	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
bis	*Petite Misère*	M	3	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5
8	*4 Points*	B	4.	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7
6	Grand Boston	S	4		2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7
bis	*Grand Misère*	M	6.		4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10
10	*8 Points*	B	8		5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14.
7	Independence	S	6.			4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10.
bis	*Gr. Misère forcée*	M	9			6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15
11	*12 Points*	B	12			8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20
8	Gr. Independence	S	8.				6	7	8	9	10	10	11	12	13	14
bis	*Pet: Misère ouvert*	M	12				10	11	12	13	14	16	17	18	19	20.
12	*16 Points*	B	16				13	14	16	18	19	21	22	24	26	27
	Philadelphia	S	12					11	12	13	14	16	17	18	19	20
9	*Pet. Mis. ouv. forc*	M	18					16	18	20	22	23	25	27	29	31
	24 Points	B	24					22	24	26	29	31	34	36	38	41.
	Gr. Philadelphia	S	16						16	18	19	21	22	24	26	27
10	*Gr: Misère ouv.*	M	24						24	26	29	31	34	36.	38	41.
	32 Points	B	32						32	35	38	42	45	48	51.	54
	Souveraine	S	24							26	29	31	34	36	38	41
11	*Gr. Mis: ouv. forç.*	M	36							40	43	47	50	54	58	61
	48 Points	B	48							53	58	62	67	72	77	82.
	Gr. Souveraine	S	32								38	42	45	49	51	54
12	*Revolution*	M	48								58	62	67	72	77	82
	64 Points	B	64								77	83	90	96	102	109
			64									83	90	96	102	109
13	Concordia		96									125	134	144	154	166
			128									166	179	192	205	218
	Schlem Whist. *Schlem allein*	10 20	*Points*	*Wenn man, was in der Regel nicht geschieht, bei 9 Stich einen Whist zuläßt, so wird auch der Schlem noch extra bezahlt, sowohl gewonen als verlornen.*												

S *bedeutet schlechte,* **M** *mittel,* **B** *beste Farbe. Die in der ersten Colonne gleich hinter den Buchstaben angegebenen Zahlen deuten den Multiplicator an, womit die Anzahl der Stiche u. Honneurs multiplicirt, das Product mit 10 dividirt, die in der Tabelle enthaltene Anzahl der Points ergiebt.*

Grandissimo in der Vorhand wird als beste Farbe, sonst halb mal so hoch als diese, bezahlt.



Kartenkunststücke.

1. Ein Spiel Karten vor die Stirn halten, und die Blätter der Reihe nach nennen, wie man sie abzieht.

Man theilt das ganze Spiel Karten unbemerkt in zwei Theile, ungefähr so, daß die Karten in der Mitte mit dem Rücken zusammenliegen, nimmt das Spiel hinter sich auf den Rücken, und bringt das Blatt, welches einem vor Augen gelegen hat, nach vorne zu; hält das Spiel vor die Stirn, und nennt nun die Karte (die man auf die gedachte Art vorher gesehen hat), indem man sie abzieht. Während dieß geschehen ist, muß man das Blatt wieder bemerkt haben, da man das Spiel von der Stirn weg und nach dem Rücken zuführte. Mit diesem Blatte verfährt man auf eben dieselbe Art, indem man es nach vorne zu bringt; und so kann man das halbe Spiel Karten täuschend nennen, wenn man alles, wie es überhaupt bei den meisten Kartenkünsten nöthig ist, schnell macht.

2. Aus zwanzig aufgelegten Karten, jedesmal zwei und zwei beisammen, jedem zu sagen, welche er davon in Sinn genommen hat.

Nehmt zwanzig Karten, und lasset, wenn ihr solche, jedesmal zwei und zwei, auf dem Tisch gelegt habt, einige Personen, und zwar eine jede heimlich merken, nämlich eins von diesen Häuflein von zwei Karten, die ihr gemacht habt; nehmt sodann alle diese Häuflein wieder zurück, legt sie auf einander, ohne sie in Unordnung zu bringen, und legt die Karten auf den Tisch, nach Vorschrift dieser vier Worte:

M	u	t	u	s
1	2	3	4	5
D	e	d	i	t
6	7	8	9	10
N	o	m	e	n
11	12	13	14	15
C	oe	c	i	s
16	17	18	19	20.

Das erste Häufchen von zwei Karten legt man zu Nr. 1 und 13, das zweite zu Nr. 2 und 4; das dritte zu Nr. 3 und 10, und so fort nach der Ordnung der beiden Buchstaben, die einander gleich sind, und wenn man nun sagt, daß die beiden Karten, die man gemerkt hat, z. E. in der zweiten Reihe sind, so er=

kennt man hieraus, daß es diejenigen sind, die zu den Nr. 6 und 8 gelegt worden. Sagt man nun aber, daß sie in der zweiten und vierten Reihe stehen, so seht ihr sogleich, daß es diejenigen sind, die bei 9 und 19 sich befinden; weil diese vier Worte aus 20 Buchstaben bestehen, wovon jeder doppelt dasteht.

3. Wenn Jemand eine ausgezogene Karte besehen, und solche wieder unter die andern versteckt hat, dennoch anzugeben, was es für eine Karte gewesen ist.

Ihr müsset genau Achtung geben, daß, ehe ihr die Karte ausziehen lasset, ihr sehet und behaltet, was die unterste von dem Haufen für eine Karte gewesen ist. Hierauf könnet ihr von den Zuschauern frei eine Karte ausziehen lassen. Diese ausgezogene Karte leget auf den Tisch nieder, und setzet den ganzen Haufen oben darauf. Alsdann hebt den Haufen ab, und leget ihn wieder auf, so oft, als es euch gut dünket. Wollet ihr nun die ausgezogene Karte hervorbringen, so suchet in der Karte diejenige, welche ihr gesehen, und die unterste vom Haufen gewesen. Habt ihr diese gefunden, so ist die ausgezogene und wieder hineingesteckte Karte eben diejenige, welche vor derselben liegt. Dieses Kunststück ist nun recht zu fassen, weil es gleichsam das Fundament von vielen andern Stücken ist, dessen man oftmals bedarf; wozu

denn noch überdieß einige Geschwindigkeit nöthig ist.

4. Eine Karte ausziehen zu lassen, dieselbe unter die andern wieder zu vermischen, und hernach zu fragen, in welcher Zahl er begehrt, daß seine Karte seyn soll.

Anfangs verfahret hierbei wie vorher, daß, wenn ihr die unterste Karte gesehen, ihr die herausgezogene mit einer solchen Geschwindigkeit unterstecket, daß es Niemand merke. Ziehet euch hierauf ein wenig zurück, und bedecket die Karte mit der Hand. Fraget alsdann, in welcher Zahl man verlange, daß sich die herausgezogene Karte befinden solle? Gesetzt nun, es wählte sich Jemand die sechste; so müsset ihr von unten fünf Karten abnehmen, und darauf die Karte hinterwärts bringen, so könnt ihr ihm in der sechsten Zahl seine Karte vorweisen, und dergestalt wird es euch leicht fallen, alle Mal die Karte in der verlangten Zahl zu liefern.

5. Durch ein Schnupftuch in dem Kartenspiele eine Karte zu finden, die eine Person gezogen hat.

Man lasse, um seinen Zweck in dieser Hinsicht zu erreichen, aus einem Spiele eine Karte ziehen, welche man will, und sage sodann zu der Person, welche dieselbe gezogen

hat, daß sie solche wieder in die Mitte des Spiels hineinstecken solle; man hebe an diesem Orte heimlich in der Hand ab, so wird die Karte nothwendig die erste im Spiele seyn müssen. Nun lege man hierauf das Spiel auf den Tisch, bedecke solches mit einem etwas feinem Schnupftuche, und durch dasselbe greife man diese erste Karte unter dem Scheine, als ob sie unter dem ganzen Spiele aufgesucht würde, und zeige sie vor.

Man kann auch zur Veränderung Jemandem das Spiel in die Tasche stecken lassen, und auf gleiche Weise die zu ziehende Karte in der Tasche finden.

6. Eine Karte auf dem Tische wandelnd zu machen.

Dieses kann am Besten bei Abendzeit verrichtet werden. Nehmet dazu ein langes Menschenhaar, heftet selbiges an einen eurer vorn am Rocke sitzenden Knöpfe mit einem Ende an; an das andere Ende aber klebet ein wenig Wachs, und macht solches in der Geschwindigkeit an eine Karte fest, geht alsdann rings um den Tisch herum, so wird euch die Karte allenthalben nachfolgen.

7. Drei Kartenblätter von gleicher Sorte, davon eine oben, die andere unten, die dritte aber mitten in den Haufen gesteckt worden, wieder bei einander zu bringen.

Anfangs müsset ihr, bevor ihr die drei erwählten Karten von gleicher Sorte, es seyen nun drei Könige, drei Ober, drei Unter ꝛc., auf den Tisch leget, das vierte Blatt mit Geschwindigkeit oben auf den Haufen bringen. Alsdann nehmet die andern drei Karten und leget eine davon oben, die andere in die Mitte, und die dritte unten. Hier hebt die Karte ab und legt das unterste Theil oben, so habt ihr schon die drei gleichen Karten beisammen. Ihr könnet sie auch wohl etwas mischen, um dadurch desto mehr Verwunderung bei den Zuschauern zu verursachen.

8. Eine ganze Karte in viele Häuflein zu vertheilen und zu machen, daß die untersten Blätter entweder gemalte, oder schlechte seyn sollen, so wie man es verlangt.

Hierzu müsset ihr eine besondere Karte zubereiten, dergestalt, daß ihr die gemalten oder Bilderkarten oben und unten, die schlechten aber an beiden Seiten etwas beschneidet, damit jene kürzer als diese, diese aber schmäler als jene werden. Diese Karten nun könnet ihr untereinander mischen, und so viel Häuflein davon machen, als euch belieben wird.

Verlangt ihr alsdann, daß die untersten lauter Bilderkarten seyn sollen, so müsset ihr die Karte, wenn ihr Häuflein machet, nach der Breite, im Fall aber ihr lauter schlechte unten haben wollet, dieselbe nach der Länge abheben.

9. Vier Karten von gleicher Sorte, in Gegenwart der Zuschauer, an verschiedenen Orten zu verstecken, und ohne Vermischung der Karten wieder bei einander zu bringen.

Bringt im Anfange vier gleiche Karten unten am Spiele beisammen; haltet aber eins von diesen vier Blättern über die andern nach der Hälfte, so wie man sie beim ordentlichen Spiele zu halten pflegt. Zwischen die allerunterste Karte stecket heimlich zwei andere und bedecket sie mit der untersten von gemeldeten vier gleichen. Ziehet alsdann eine von den untersten hervor, lasset sie sehen, leget sie oben darauf und saget: Das ist eine von den vier gleichen Karten; ziehet noch eine von unten aus und saget: Das ist die andere; und ohne dieselbe sehen zu lassen, stecket sie mitten in's Spiel; eben so verfahret auch mit der dritten. Die Zuschauer werden indessen nicht anders vermeinen, als ob es zwei von den vieren im Spiele seyen, und nur eine oben und eine unten liege, da doch noch drei derselben unten beisammen liegen. Lasset alsdann die Karte abheben, und setzet die untersten auf den abgehobenen Haufen; so kommen alle viere bei einander.

10. Einem eine Karte frei in Gedanken erwählen zu lassen und ihm doch zu sagen, was für eine Karte ausgedacht.

Ihr müsset drei Häuflein mit der Karte machen, und zwar also, daß die Zahl von jedem Häuflein gleich und darneben ungerade sey, nämlich zu 7, 9, 11 oder 13. Wenn sie auf solche Weise auf dem Tische liegen, jeder z. E. zu 7 Karten, so lasset Jemandem eine Karte daraus in Sinn nehmen, und fraget ihn alsdann, unter welchem Haufen die erwählte Karte liege. Hierauf nehmet die drei Haufen dergestalt zusammen, daß der mit der gemerkten Karte in die Mitte komme, nämlich einer von den andern Haufen oben und einer unten. Hernach machet drei andere Haufen und legt die erste Karte im Anfange der ersten Reihe, die andere in die andere, die dritte in die dritte; dann die vierte wieder in die erste Reihe, die fünfte in die andere, die sechste in die dritte und so fort bis zum Ende der ganzen Karte. Wenn nun diese drei Haufen gemacht, so fraget abermal, unter welchem Haufen sich jetzt das in Sinn genommene Blatt befinde? Nachdem ihr dieses erfahren, so bringet den gedachten Haufen nach voriger Ordnung wieder in die Mitte, und machet abermal drei Haufen. Lasset euch alsdann nochmals sagen, unter welchem die gemerkte Karte sich befinde; so wird diese accurat die mittelste vom Haufen seyn.

11. Durch die Karte zu sehen und zu errathen, was es für ein Blatt sey, welches man den Zuschauern vorhält.

Gehet anfangs mit einem, welcher euch in der Sache der Verschlagenste zu seyn scheint, ein wenig bei Seite, und saget zu ihm, daß ihr ein Kunststück zu probiren Willens seyd, er solle sich deßhalb zur Sache schicken, und wohl auf folgende Lehre merken:

Wenn ihr die ganze Karte vor eure Stirn oder Augen bringet, so solle er euch sagen, ob die vorderste eine gemalte oder schlechte Karte sey; d. i. er solle sich neben euch verfügen, daß er mit seinem Fuß den eurigen erreichen könne, und so oft eine gemalte Karte vorkommt, euch mit dem Fuße ein Zeichen geben.

Habt ihr solches dergestalt zusammen verabredet, so machet den Anfang und saget: Ihr Herren, sehet hier an die Karte, so ganz ohne Betrug und Falschheit ist. Diese will ich recht vor die Stirn meines Hauptes setzen, und euch nacheinander sagen, obs eine gemalte oder andere sey.

Machet alsdann folgender Gestalt den Anfang:

Die erste ist keine, die andere ist eine, die dritte wieder eine, die vierte keine, und so fort.

Anbei aber ist zu merken, daß derjenige, der euch warnet, sich sonderlich fremd bezeigen

solle, und öfters große Verwunderungsworte ausrufen.

Bisweilen fängt man auch wohl gar im Spiel an zu streiten, was doch dieses für ein Brief oder Kartenblatt sey, woraus dann leicht eine Wette entstehen kann, zumal so man ein gut Gedächtniß hat, und zuvor in die Karte gesehen, auch davon einige behalten; da man dann gar ein und andere Karte specificiren kann; welches, je öfter es bei den Zuschauern geschiehet, nicht geringe Verwunderung verursachet.

12. Einem eine Karte abheben und besehen zu lassen, dieselbe wieder auf das Spiel legen, und zu machen, daß es eine andere seyn soll.

Kehret drei oder mehr Kartenblätter von einem ganzen Spiele um, also, daß unten und oben die Karte bedeckt bleibe. Nehmet sie dann in eure Hand, und lasset eine von oben abheben und besehen, und wieder darauf legen. Hierauf lässet Hand und Karte sinken, kehret die ganze Karte in der Geschwindigkeit um, und fragt dann, was für eine Karte oben auf liegt? Die Zuschauer werden nicht anders denken, als daß dieselbe Karte oben liegt, die sie gesehen, und selbst darauf gelegt haben; werden aber beim Abheben das Gegentheil finden.

13. Einige Häuflein mit der Karte zu machen, und zu wissen, was für Blätter oben auf liegen.

Man merke sich, ohne daß es die übrigen Zuschauer sehen, die oberste verdeckte Karte des Spiels, lege sodann das Spiel in verschiedene Häufchen, so daß die Rückseite der Karte oben ist, und die Karte, welche man besehen hat, auf dem letzten Haufen die oberste bleibt. Sodann nenne man die Karte, welche auf dem letzten Haufen oben liegt, und sage, es sey die oberste Karte des ersten Haufens, diese Karte ziehe man sodann ab, besehe sie versteckt, so daß die Uebrigen sie nicht sehen können, nenne dieselbe, und behaupte, daß es die oberste Karte des zweiten Haufens sey, diese ziehe man sodann ab, besehe und nenne sie mit dem Bemerken, daß es die oberste Karte des dritten Haufens sey, und sofort bis zu Ende, die abgezogenen obersten Karten lege man verdeckt vor sich hin, und zeige sie am Ende vor, damit sich jeder überzeuge, daß man die richtigen Karten genannt habe.

Dadurch, daß man die Karte des letzten Haufens zuerst nennt, und dann die Karte des ersten Haufens aufhebt, solche besieht und als die Karte des zweiten Haufens nennt, wird man in den Stand gesetzt, so viel Karten zu nennen, als Haufen vorhanden sind.

14. Das Ablegen.

Dreizehn Karten vom Aß an nach der

Reihe abzulegen, und gleichwohl eins ums Andere eine Karte unterzustecken. Man nehme die dreizehn Karten einer Farbe, und lege diese in folgender Reihe auf einander, von oben: Aß, Drei, König, Sieben, Dame, Vier, Bube, Sechs, Zehn, Zwei, Neun, Fünf, Acht.

Nun legt man das Aß ab, und steckt die Drei unter; dann den König ab, und die Sieben unter, und fahre so fort.

Nur wer genau die Karten so legt, löset das Räthsel; und so leicht es scheint, macht es kein Unbekannter richtig nach.

15. Eine gesehene Karte, in Gegenwart aller Zuschauer, in eine andere zu verwandeln.

Hierzu ist eine gemalte Karte die beste. Zeiget dieselbe und saget, daß die Zuschauer solche sehen und behalten mögen, was es für eine Karte sey. Diese aber habt ihr zuvor an der andern Seite mit einem dünnen Aß beklebet, und wie ein rechtes Aß zugerichtet. Alsdann nehmet euren Hut, leget die Karte hinein, und kehret den Hut geschwind um, daß es Niemand merke. Fanget hierauf an, einige Gebietungsworte zu sprechen, und fraget hernach, was es für eine Karte gewesen? Hat Jemand solches gesagt, so hebet den Hut auf, und die Zuschauer werden mit großer Verwunderung ihre Karte in ein Aß verwandelt sehen. Bringet aber diese Karte behende auf die Seite.

16. Eine Karte hinter dem Rücken hervorzunehmen; vorher aber zu sagen, ob es ein Bild sey oder nicht.

Man nimmt eine Stecknadel, sticht die Karten, welches Bilder sind, durch, läßt sie sodann, nebst den andern meliren, und verdeckt auf den Rücken geben, so kann man an dem Stiche fühlen, welches Bilder sind oder nicht.

17. Sechs Häuflein mit den Karten zu machen, und hernach mit geschlossenen Augen eine gewisse Karte zu zeigen, auch zu wissen, was die gezeigte Karte für eine gewesen.

Nehmt das ganze Kartenspiel in die Hand, und machet, daß ihr in der Geschwindigkeit die oberste von allen sehet, und behaltet solche. Hernach machet sechs Häuflein, so groß ihr wollet. Nehmt davon den untersten und größten Haufen, und leget von demselben so viel auf den andern, daß ihr noch eine behaltet; dieselbe überreicht den Umstehenden mit geschlossenen Augen, oder gehet an eine Seite und saget, daß sie dieselbe besehen, und nach ihrem Belieben unter dem Haufen verstecken mögen, ihr wolltet sie wohl wieder finden. Wenn sie nun solches verrichtet, so öffnet eure Augen, oder kommt wieder hervor und suchet eure erst gesehene Karte, welche eben dieselbe ist, die die andern auch gesehen und versteckt haben.

18. Von zwölf Kartenblättern neune auf den Tisch zu legen, nämlich drei und drei in jeder Reihe und die übrigen drei also zu legen, daß man von oben herab und von unten hinauf, überall vier zählen kann.

Nehmet zwölf Kartenblätter, leget davon neun auf den Tisch, also, daß ihr zuerst drei nacheinander legt, darunter wieder drei und zuletzt nochmals drei. Dann gebet die übrig gebliebenen drei einem, der mit am Tische sitzt, in die Hand, und sprecht: er solle nun diese drei Blätter also legen, daß man überall von beiden Seiten, sowohl zur Rechten und zur Linken, als auch von unten hinauf, und von oben herunter vier zählen könne, welches aber keiner, ohne daß er davon zuvor genau Wissenschaft hat, leicht zuwege bringen wird. Hernach nehmt die drei Kartenblätter, legt eins auf das erste in der obern Reihe, das andere auf das mittelste Blatt in der mittlern, und das dritte auf das letzte Blatt in der untern Reihe; so können von allen Seiten her, wie auch von oben herab, und von unten hinauf, überall vier gezählt werden.

19. Ein ganzes Kartenspiel in zwei Haufen zu theilen, Personen aus jedem Haufen etliche Blätter ziehen zu lassen, und zu wissen, was jeder für Blätter gezogen.

Man theilt die Karte nach grade und ungrade, nämlich die Asse, Fünfen und Dreien,

Damen ꝛc. auf einen Haufen, und Könige, Vieren, Sechsen, Achten ꝛc. auf den andern. Wenn dieses geschehen, so gebet einer Person den ersten und lasset einige Blätter davon ausziehen, und so mache es auch mit den andern Haufen bei einer andern Person, die Haufen aber nimm in deine Hand zurück. Wenn sie nun ihre ausgezogenen Blätter besehen haben, so sage, es soll jeder seine ausgezogenen Blätter wieder in die Haufen mischen, verwechsele sie aber unvermerkt bei dem Hingeben, so daß derjenige, der die Seinigen aus dem Haufen mit ungraden Augen gezogen hat, sie in den mit graden, und der sie aus den graden genommen, in den mit ungraden mischen muß. Bei Durchsehung der Karte wird man die zu jedem Haufen gekommenen Blätter leicht finden können.

20. Unter einer Reihe Kartenblätter diejenigen zu errathen, welche der andere sich in die Gedanken genommen.

Wenn man eine beliebige Anzahl Karten in eine Reihe legt, daraus eine wählt, und nun von der linken zur rechten Hand bis zu der gewählten Karte, dann aber weiter, von der letzten Karte rechts anfangend, nach der linken Hand, bis zu einer Zahl, welche das Doppelte der aufgelegten Karten und eins darüber beträgt, zählt; so wird man auf die gewählte Karte treffen. Man lege also z. E. zwölf Karten in folgender Ordnung hin:

A. B. C. D. E. F. G. H. I. K. L. M. ersuche einen Andern, sich eine Karte zu wählen, und wenn er dieß gethan hat, so sage man ihm, daß es die Karte sey, auf welche die Zahl 25 treffe, wenn er nach vorstehender Anweisung zählen wolle. Der andere muß sodann, wenn er die Karte G gewählt hat, in Gedanken bis G 7 zählen und dann bei M mit 8 fortfahren, bis A, worauf 19 fällt, und bei M mit 20 wieder anfangen bis 25, welche Zahl sodann auf G fallen wird.

21. Kunststück mit einer Karte von 32 Blättern.

Ein Schiffscapitain gerieth auf der See mit seinem Schiffe bei entstandenem Sturme in Gefahr, zu sinken; um es zu erleichtern, wurden alle Güter in die See geworfen; es wollte aber nichts helfen. Man beschloß also, die Hälfte Menschen, welche darauf waren, über Bord zu werfen. Die ganze Mannschaft bestand durch einen Zufall aus 15 Juden und 17 Christen. Der Capitain, der die Christen gern verschonen wollte, gerieth auf den Einfall, die Personen folgendermaßen zu stellen, weil allezeit der zwölfte Mann über Bord springen sollte. Dieses vorzustellen legt man die Karte in folgender Ordnung: nämlich zwei Christen (diese zeiget man durch offene Blätter an), zwei Juden (durch umgekehrte Blätter), zwei Christen, zwei Juden, einen Christen, drei Juden, drei Christen, zwei Juden,

fünf Christen, vier Juden, zwei Christen, zwei Juden, zwei Christen. Zählet man hierauf alle Mal von 1 bis 12 und wirft das zwölfte Blatt heraus, so werden lauter offene Blätter übrig bleiben.

22. Eine Karte zu errathen.

Man lasse sich 16 Karten geben, und lege diese in vier Haufen zu vier Karten; lasse aus dem ersten Haufen jemand eine Karte wählen (d. h. denken), und merke sich die Person, die aus dem ersten Haufen wählte, wie die, so aus dem zweiten, dritten und vierten Haufen gewählt hat. Jede Person wählte also aus einem verschiedenen Haufen.

Nun lege man den ersten Haufen in vier Abtheilungen, darauf den zweiten Haufen, und eben so den dritten und vierten. Dieß geschehe schnell, zur größern Täuschung.

Jetzt halte man einen dieser Haufen in die Höhe und frage A, (die Person, so früher aus dem ersten Haufen wählte) ob seine Karte darin sey? ist sie es, so muß es die erste Karte seyn; wäre B seine Karte darin, so wäre es die zweite; bei C die dritte; bei D die vierte.

23. Die Karte in der Tasche.

Man kann diese Belustigung nicht machen, wenn man nicht mit einer andern Person aus der Gesellschaft einverstanden ist, der man die Karte zum Voraus angezeigt hat, die man aus dem Spiele herausgenommen, und welche derjenige, der die Belustigung macht, in seine

Tasche gesteckt hat. Man giebt das Spiel dieser Person, (aus welchem man z. E. die Coeur Dame herausgenommen hat) und sagt ihr, daß sie eine Karte denken und ansehen, sodann aber das Spiel wieder auf den Tisch legen solle. Hierauf frägt man sie, was sie für eine Karte in dem Spiele gesehen habe, wo sie dann, der Abrede gemäß, sagen wird: Coeur Dame. Man befiehlt ihr, solche wohl anzusehen, daß sie sich nicht betrüge, und sie gewiß in dem Spiele sey. Worauf sie verspricht, es zu thun. Derjenige, der diese Belustigung macht, sagt nun nach einigem Verweilen: „Sie ist nicht mehr im Spiele, sie ist in meiner Tasche. Man sehe nach, sie wird aus dem Spiele verschwunden seyn.“ Das Spiel wird durchgesehen, die Karte ist wirklich nicht darin, sondern in der Tasche des Künstlers.

24. Eine Karte zu errathen, welche eine Person in dem Spiele nur allein berührt hat.

Diese Belustigung wird, wie die vorhergehende, vermittelst eines geheimen Verständnisses mit einer andern Person gemacht.

Man verabredet mit dieser Person, die sich derjenigen zur Seite stellen muß, welcher man die Karte berühren läßt, daß sie diejenige Karte, welche sie hat berühren sehen, durch ein gewisses Zeichen anzeigen solle. Z. E. wenn sie den ersten Knopf an ihrem Kleide berührt, dieß das Aß bedeute, wenn sie den

zweiten berührt, solches den König anzeige u. s. w. Wenn sie das Schnupftuch in der Hand halte, so zeige es an, die berührte Karte sey Careau, wenn sie Taback nehme, sie sey Treff u. s. w. Wenn diese Verabredung im Voraus geschehen ist, so giebt man das Spiel hin, und läßt eine Person dasselbe auflegen, eine Karte berühren, und es dann zurück geben. Man giebt hierauf auf das Zeichen Acht, und nennt auf die Weise sehr leicht die berührte Karte, welches den Anwesenden ganz unerklärbar seyn wird.

25. Einem sein ausgezogenes und wieder eingestecktes Kartenblatt durch Vermischung der Karten zu liefern.

Man nehme ein Spiel Karten, und nachdem man sie gemischt, und sich das unterste Blatt dabei gemerkt hat, thue man die Karten unter den Tisch, zähle unbemerkt oben fünf, sechs bis zehn Karten ab, ziehe die unterste Karte, welche man sich gemerkt hatte, ab, und stecke sie zwischen die abgezählten Karten und das übrige Spiel, und nehme sodann die Karten wieder hervor. Nun ziehe man von unten und oben wechselsweise einige Karten, die man verdeckt auf einen Haufen legt, mit Behendigkeit ab, von oben jedoch nie mehr, als man unter dem Tische abgezählt hatte, so daß die Karte, welche man sich gemerkt, und unter dem Tische zwischen die abgezählten Karten und das übrige Spiel gelegt

hatte, die oberste bleibt. Sodann lasse man aus den abgezogenen und auf einen Haufen gelegten Karten von einem Mitgliede der Gesellschaft eine wählen, solche verdeckt auf die Karten, die man in der Hand behalten, also unmittelbar auf die Karte, welche man sich früher gemerkt hatte, legen, thue die übrigen Karten darauf, mische das Spiel behutsam, so daß nur die vorgedachten beiden Karten nicht getrennt werden, und sehe das Spiel von unten, d. h. so, daß die Farben der Blätter zu Gesicht kommen, durch, so wird die Karte, welche auf diejenige folgt, die man sich gemerkt hat, die seyn, welche der Andere verdeckt gewählt hat.

26. Wie unterschiedliche Kartenblätter, so Jemand sich in Sinn genommen, zu errathen.

Nehmet so viel Karten, als euch beliebig und lässet sie denjenigen, der einige davon in Sinn zu nehmen verlangt, ansehen; behaltet aber dabei die wievielste die gesehene Karte in der Ordnung sey, indem ihr zu gleicher Zeit, da ihr die Karten eine nach der andern sehen lasset, sie heimlich zählet, und wenn ihr solche in Sinn genommen, mit zählen fortfahret, so weit es beliebet. Hierauf leget die abgezählten Karten auf den ungezählten Haufen dergestalt, daß, wenn ihr sie nochmals durchzählet, die ersten die letzten werden, und die letzten die ersten und so nach einander fort.

Nun fraget, die wievielste Karte sich Jemand in Sinn genommen, und sagt dabei, daß solche Karte an diesem oder jenem Platze der Ordnung nach zu liegen kommen solle; inmittelst aber, daß ihr von hinten zu zählen anfanget, und bei der ersten Karte eine gewisse Zahl angesetzet, mit Bezeichnung, die wievielste Karte der andere gedacht habe, müsset ihr in der Ordnung nach, damit fortfahren, bis ihr auf die gemerkte Karte kommt. Z. E. es seyen die Karten A. B. C. D. E. F. G. H. I., da ist die erste der Ordnung nach A, die andere B ꝛc. Gesetzt nun, es wäre die gemerkte Karte die vierte gewesen, und man habe bis auf I oder die neunte Karte fortgezählt, so geht man diese neun Karten noch einmal durch, und fragt, die wievielste Karte bemerkt worden. Erfolgt nun die Antwort, es sey die vierte, so sagt man, daß diese Karte nun am neunten Platze herauskommen solle, oder ohne solches zu erwähnen, kann man sich nur auf diesen Platz berufen. Alsdann fängt man an, bei der letzten Karte, die I ist, zu zählen, läßt solche für vier gelten, H für fünf, G für sechs u. s. w., so wird die Zahl neun allezeit auf die bemerkte Karte fallen.

Inhalt.

Mittel wider Hühneraugen, Warzen, Muttermähler und Fußschwülen; über Fußschweiß, Einwachsen der Nägel, Uebereinanderliegen der Zehen und Pflege der Füße bei Fußreisen. Nebst Anweisung, erfrorne Glieder, Ueberbeine, Quetschungen, bösen Finger und Verbrennungen zu heilen. Vierte verbesserte Aufl. geh. 8 Ggr. oder 10 Sgr.

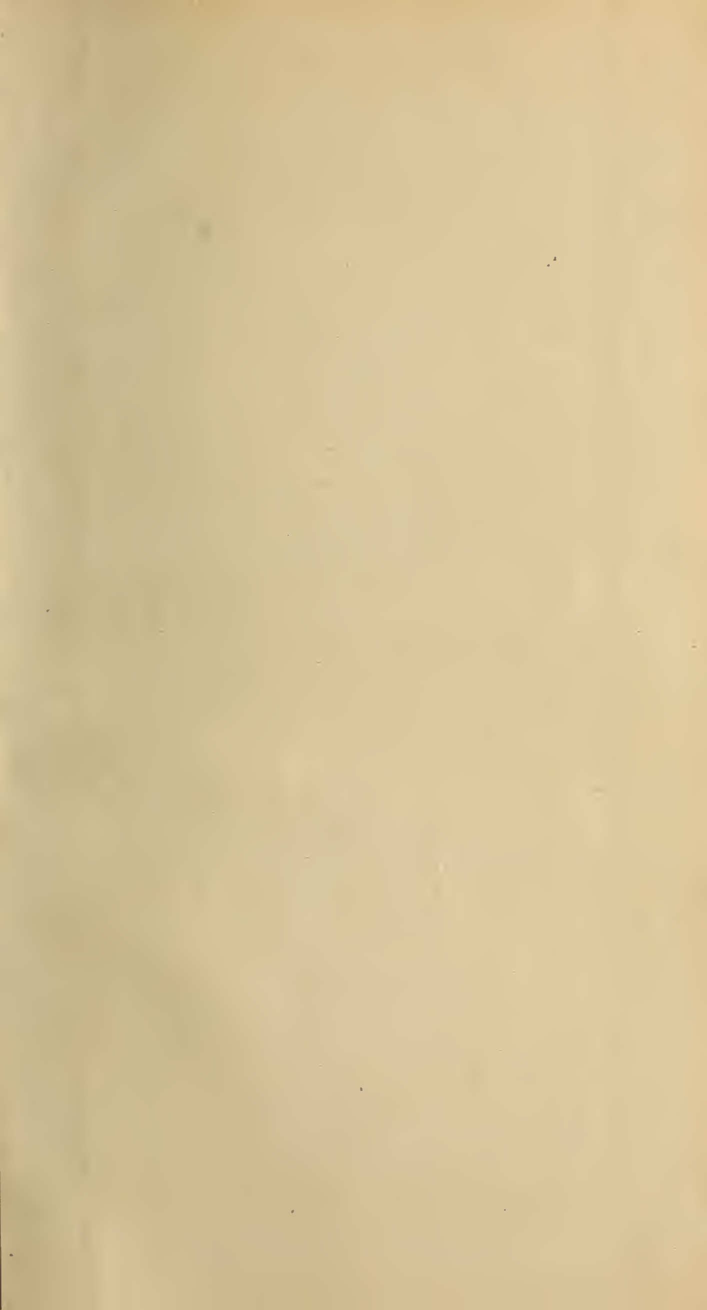
Der Motten- und Wanzen-Vertilger, nebst besten Mitteln wider Ratten und Mäuse, wie auch Ameisen, Kellerwürmer, Schnecken, Schmeiß-, Pferde- und Stubenfliegen, Wespen, Mücken, Milben, Schaben, Kornwürmer, Flöhe, Erdflöhe, Menschen-, Thier- und Blattläuse und Raupen. (Ein nützliches Buch für jede Haushaltung.) broch. 3te verbesserte Aufl. 8 Ggr. oder 10 Sgr.

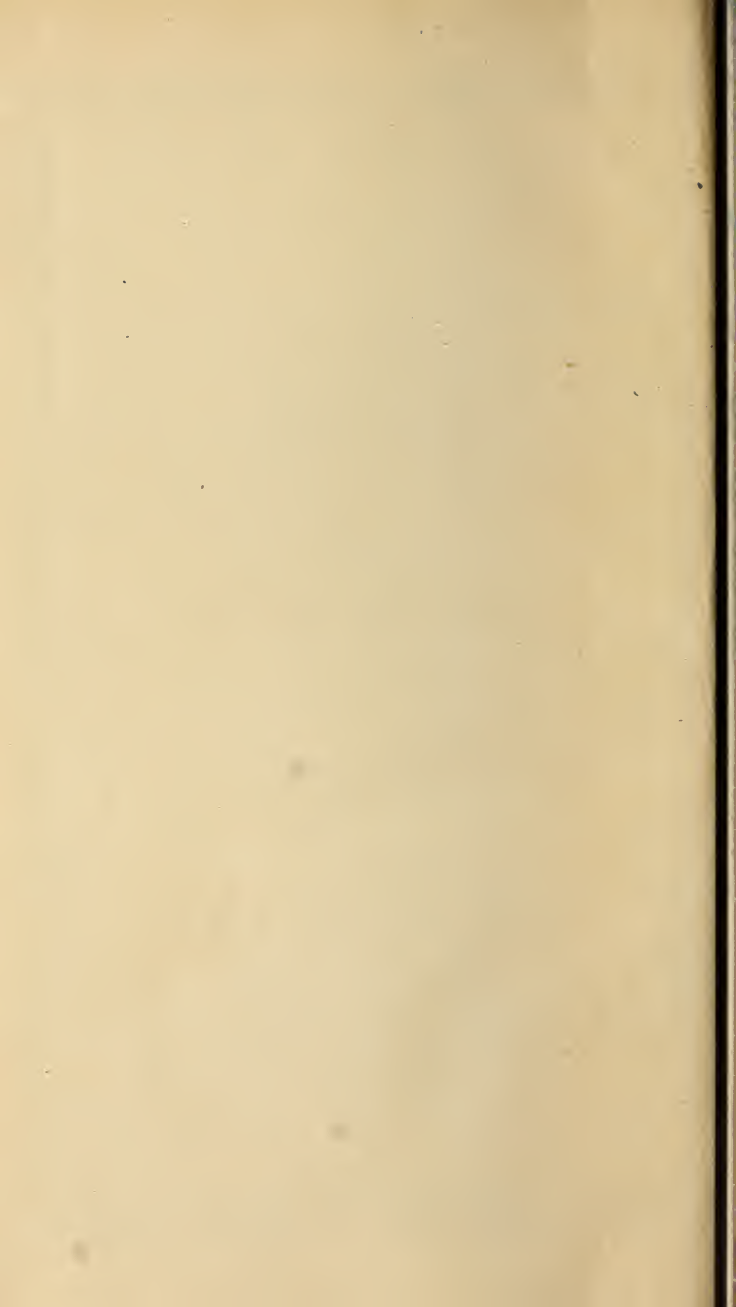
Mittel, die bewährtesten, gegen alle Fehler des Magens und der Verdauung so wie auch gegen Schnupfen, Brustverschleimung, Lungenentzündung. Ingleichen Heilung des Lasters der Trunksucht. Neue verbesserte Aufl. br. 10 Ggr. oder 12½ Sgr.

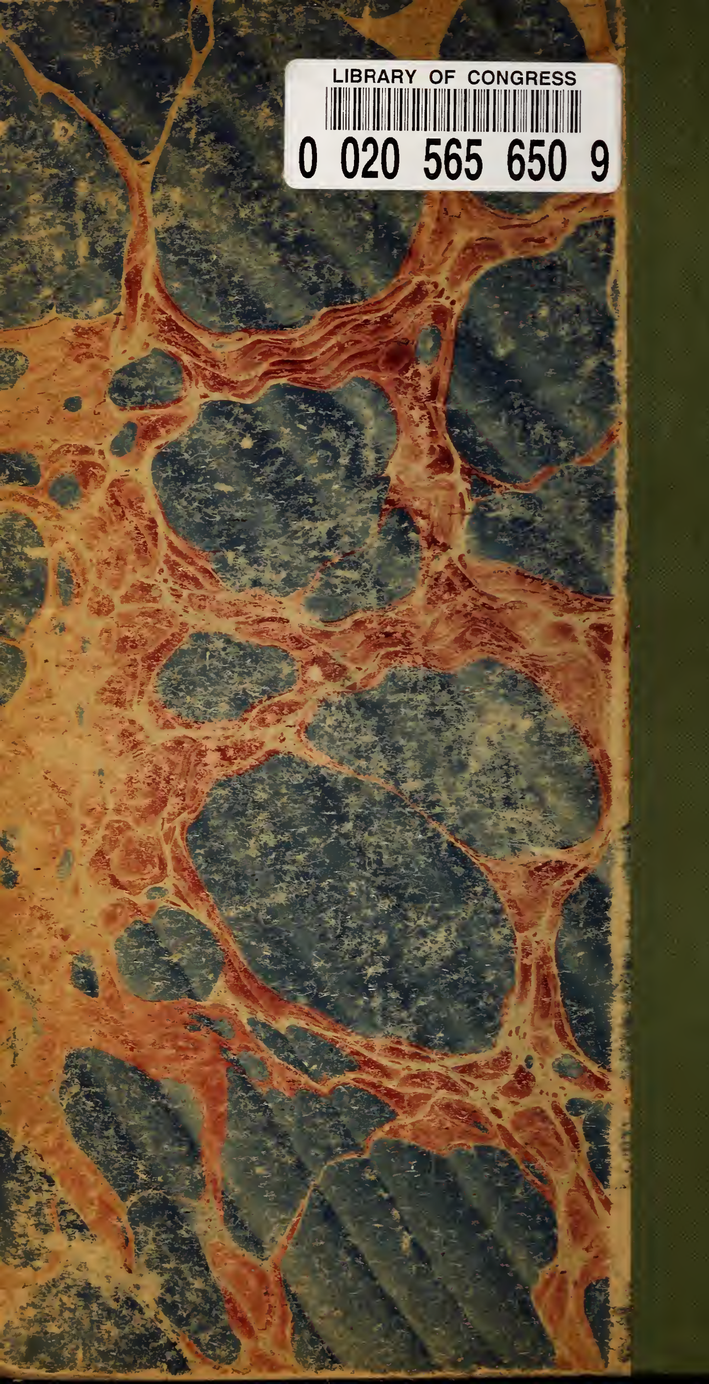
Merkwürdigkeiten aus der Schweiz, enthaltend: eine Beschreibung des Landes, des Schweizervolkes und seiner Sitten und Gebräuche, Schilderungen interessanter Gegenden und bewunderungswürdiger Naturscenen. 8. 10 Ggr. oder 12½ Sgr.

Merkwürdigkeiten aus Italien, enthaltend: eine Beschreibung des Landes, des Volks und seiner Sitten und Gebräuche, Schilderungen interessanter Gegenden und bewunderungswürdiger Naturscenen; Beschreibungen von ausgezeichneten Kunstwerken. 2 Bändchen. 22 Ggr. oder 27½ Sgr.

Wiedemann, W. J., Neues Wörterbuch, zur Erklärung derjenigen fremden Wörter, welche noch häufig in verschiedenen Schriften in der Umgangssprache und in Zeitungen vorkommen. Für gebildete Leser aller Stände. 2 Theile. Neue Ausgabe. 1 Thlr. 12 Ggr. oder 1 Thlr. 15 Sgr.






LIBRARY OF CONGRESS
0 020 565 650 9